Belgien bfr 83,- Dänemark dkr 17,- Frankreich FF 14,- Griechenland Dr 500,- Luxemburg Lfr 83,-
Niederlande hfl 4,90 Österreich ÖS 29,-
Schweiz sfr 4,- Spanien ptas 280,-

10/92

PC Games Disc & Mag

4.- DM

Das Spiele-Magazin plus Diskette

B 17
Der Bomber Simulator

Laura Bow 2
Das neue Sierra-Abenteuer

Links 386 pro
Das Golf-Referenzspiel

Acrobat Stone
Der High-End PC für Spieler

Zweimal Spielesoftware auf Diskette:

Soul Magician
und Atom

Denk- und Knobelspaß pur!



WHATS UP?

Der Personal Computer fristete lange Zeit ein Dasein als Eingabe-, Verarbeitungs- und Ausgabemaschine. Das war seine Bestimmung, der Zweck, zu dem er ersonnen wurde. Manche aber fanden auf Dauer die Fähigkeit, blitzschnell das Wechselspiel zweier Ziffern zu interpretieren, um aus komplizierten Aufgaben komplizierte Ergebnisse zu erhalten, ermüdend. Erste auf Monitoren wandernde alphanumerische Kathodenstrahlzeichen wurden geboren. Mit deren Hilfe und einer Portion Phantasie, die die Rechenexempel im allgemeinen vermissen ließen, konnte sich Mensch erstmals mit Null und Eins „unterhalten".

Der Spaß am reinen Spielcomputer wurde entdeckt. Rechenleistung oder gar Speicherkapazität waren weniger wichtig als optische und akustische Ausgabe. Das neue Spielzeug strahlte einen derartigen Reiz aus, daß sich bald schon eine aufstrebende Branche entwickelte, die mit Ideen und Konzepten immer mehr neue, faszinierende Spielarten schuf. Der Rahmen, in dem sie sich bewegte, aber war vorgegeben. Die Qualität der günstigen Software wuchs und stieß bald an die technischen Grenzen der von ihr benötigten Hardware.

Parallel zu den Spielehomecomputern wurde der PC weiterhin zu einem Werkzeug unserer modernen Gesellschaft ausgebaut. Um wachsenden Anforderungen gerecht zu werden, fand immer wieder neueste Technologie ihren Einsatz. An anderer Stelle existierten also die Vorrausetzungen, für anspruchsvollere Unterhaltungssoftware. Noch ein weiterer Aspekt rückte den PC mehr und mehr in das Blickfeld der Spielsoftwaremacher. Die begeisterten Computerspieler der ersten Stunde waren ihren einstigen Kinderschuhen entwachsen, definierten "Computerspiele" neu.

Es war also nur eine Frage der Zeit bis die Entertainmentsoftware-Industrie den PC für sich entdeckte. Ohne Hardwareerweiterungen allerdings bleibt der PC weiterhin ein, zwar leistungsfähiges aber unattraktives, Arbeitspferd. Die Hemmschwelle "Computer" scheint sich dennoch abzubauen; erste zu Spielmaschinen aufgerüstete PCs werden angeboten. Er mausert sich zum Trendsetter, das Softwareangebot verändert sich. Weniger die, lange Zeit mit Argwohn betrachteten oder belächelten, Baller- und Jump and Run-Spiele finden Interesse. Heute sind zunehmend hochkomplexe Simulationen, spannende, romanhaft erzählte Adventures oder weltenbauende Rollenspiele gefragt. Ein verstohlener Blick in die Zukunft scheint die Entwicklung zu bestätigen.

Der Einsatz optischer Datenträger und die Verknüpfung unterschiedlichster Ein- und Ausgabemedien werden uns noch fantastische Möglichkeiten bieten.

Dieser Wandel des Spielsoftwaremarkts muß natürlich auch von der Fachpresse berücksichtigt werden. Die Konzentration auf wenige Systeme verlangt nach einer spezifischen Berichterstattung. Multiformat-Magazine werden zu Special Interest-Titeln. Die alleinige Rezension neuer Spielprogramme wird dem gesamten Unterhaltungsspektrum nur noch unzureichend gerecht. Peripheriethemen, die den Computerspielbereich tangieren oder dessen Tendenzen aufzeigen, müssen das Bild abrunden. Hardwareentwicklungen, Firmenportraits oder ein Blick über die Schulter der Programmierer können ergänzende Informationen sein. Ein besonderer Dienst, den PC Games darüber hinaus seinen Lesern bietet, ist die Coverdisk. Jeden Monat werden Sie über die aktuellsten Entwicklungen der Softwarehäuser informiert. Aber eben nicht in Form eines beschreibenden Artikels, sondern mittels eines spielbaren Programms oder eines Demos. Diese sind exklusiv für die Leser der PC Games zu haben, lange bevor fertige Programme in den Handel kommen. Oder Sie erhalten eigenständige Spielprogramme, die wir einkaufen oder programmieren lassen. Sie sehen also, PC Games bietet Ihnen einiges über die gewohnten Spieletests hinaus. Zusammen mit leserbezogenen Rubriken wie dem „backflash" und in der nächsten Ausgabe der Kommunikationsseite „Keep Link", wollen wir aus PC Games ein aktives Computermagazin machen. Das können wir aber nicht alleine...

Christian Müller
Leitender Redakteur

INHALT

RUBRIKEN

SPIEL DES MONATS



Werbewirksam hat sich Microprose´ neueste Flugsimulation angekündigt. Kann dieses reizende Versprechen eingelöst werden? B17 Flying Fortress im Review.

REVIEWS

PREVIEWS

SPECIALS

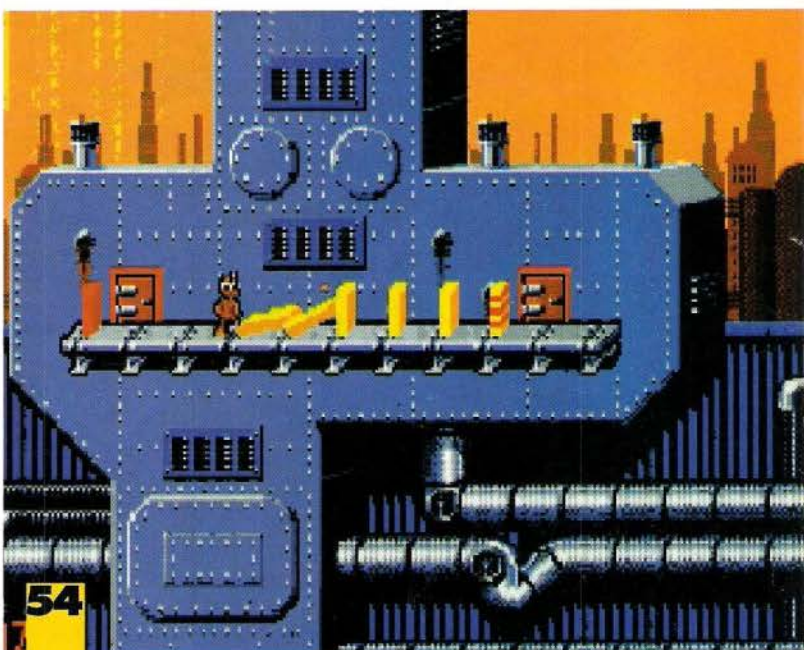
SHAREWARE

PUBLIC DOMAIN

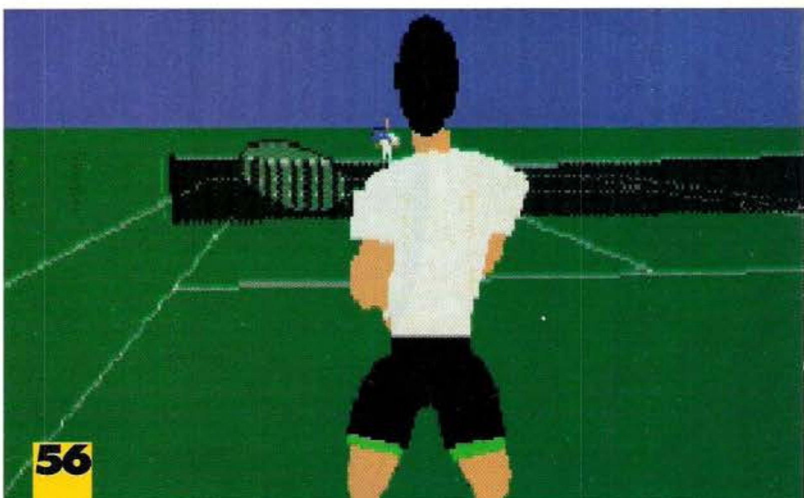
HARDWARE



36 **DARKLANDS**
Deutschlands Historie wird erhellt.



PUSH OVER
Geniale Kettenreaktionen im Ameisenreich.



WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS
Live-Übertragung vom Center Court.

UP To DATE

von Thorsten Szameitat

Software-Präsentation in Birmingham



Sie luden ein, und wer was auf sich hielt kam angeflogen. Nach einer etwas ungünstigen Flugverbindung über Amsterdam, die mich zwang, um 4.15 aufzustehen (man beachte bitte, daß ich erst um 3.00 ins Bett kam), traf ich auch entsprechend frisch im Präsentations-Hotel ein. Doch eines sei vorab gesagt, es hat sich gelohnt.

Legends of Valour

Allein schon wegen "Legends of Valour", einem der besten Rollenspiele, die ich seit langem gesehen habe. Exzellente Grafiken, mit einem bisher, offiziell noch nicht dagewesenem, dreidimensionalen Scrolling. Sogar ein betrunkener Zustand wird simuliert, mit entsprechend verschwommenen Bildern. Einfachste Steuerung und Bedienung per Maus trotz maximaler Komplexität sind zwei weitere hervorstechende Merkmale. Ob Werwölfe, Pilze oder Bewohner, alles paßt zusammen, so daß Sie sich auf den Test in der nächsten Ausgabe freuen können (Bilder rechts).

Flash Back

Highlight Nummer zwei war die Präsentation von Flashback aus dem Hause Delphine Software. Erstmals wurde hier mit Erfolg eine Animationstechnick mit Namen Rotoscoping verwendet, die ursprünglich zur filmischen Belebung von Cartoons im Zeichentrickstudio entwickelt wurde. Während jedoch in einem Cartoon sieben Bilder pro Sekunde verwendet werden, sind es bei Flashback, übrigens einem Jump and Run Spiel, 24 Bilder pro Sekunde. Ergebnis: Einmalig schöne Animationen. Sei es nun beim Hochziehen auf eine Plattform, bei der Hechtrolle vorwärts oder beim Ziehen und Einstecken einer Pistole.

Playmation

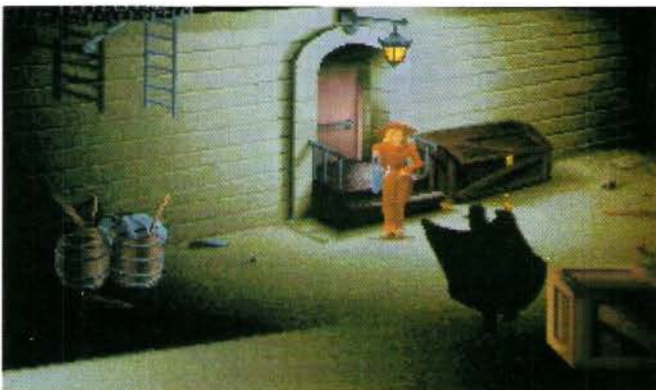
3D-Animationen für jedermann bietet Playmation, eine der einfachsten Methoden, sich in seinen eigenene vier Wänden dreidimensionale Sequenzen zu erstellen.
Ein weiteres Programm aus der umfangreichen Palette findet Sie bereits als Preview in dieser Ausgabe: Great Navy Battles, welches in Deutschland über Rushware, beziehungsweise Softgold vertrieben werden wird.

Nach sechs ereignisreichen Stunden mit vielen neuen Informationen ging es dann im Düseschritt zurück nach Nürnberg. Tolles Leben.

Electronic Arts

Zu Gast in





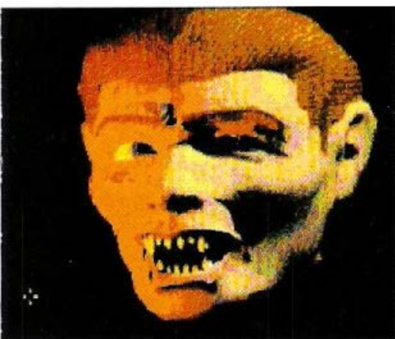
Sherlock Holmes läutet die schönste Jahreszeit ein. Electronic Arts hat ein wunderbar stimmungsvolles Krimi-Adventure geschaffen.

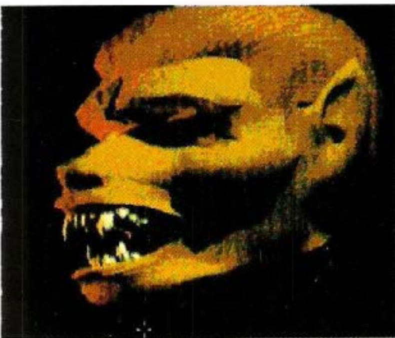
Eines der größten Softwarehäuser der Entertainmentbranche, schickte seine Gesandte in Sachen Spieleneuheiten, *Fiona Murphy*, nach Deutschland.
Nach einem äußerst turbulenten Abend (erst verpasste sie ihren Zug, dann versetzte uns die Bedienung mit dem Essen), konnten wir dann am nächsten Morgen in die Vollen gehen.

Mit Lupe und Spürnase

Es war ja auch ein sehr umfangreiches Programm. Für den PC gab es dann auch Software vom Feinsten zu beschauen. Faszinierend, wie auf der letzten ECTS in London und der CES in Chicago, aber lei-







Street Figther 2

Frohe Kunde erreicht uns von der Insel. U.S. Gold hat sich entschlossen, den Erfolg von Street Figther 2 in den Spielhallen und auf einigen Konsolen nicht verpuffen zu lassen. Und so wird es im späten November, rechtzeitig zur kauffreudigsten Zeit des Jahres, die PC-Version dieses einzigartigen Beat ´em Ups geben. Erste Bilder in der nächsten PC Games.

Die Vollmondverwandlung am Monitor wird erst durch das verblüffende dreimensionale Scrolling ermöglicht.

Nürnberg

der immer noch nicht ganz reviewbar: *The lost Files of Sherlock Holmes*. Brilliant in Szene gesetzt, mit einer unvergleichlichen Aura, genau das Richtige für lange Winterabende. Fantastische Grafiken fangen in fazinierender Weise die typisch neblig, dunkle Londoner Verbrechensstimmung ein. Zusammen mit Doc. Watson, der das sehr hilfreiche Notizbuch führt, gilt es den Mord (übrigens als nettes Intro aufgearbeitet) an einer "Dame" zu klären. Spuren finden, Beweise sichern, eine Strategie entwickeln, und letztlich im großen Finale: Die Überführung des Täters, werden sicherlich für spannende Abende sorgen.



Fiona Murphy

Götterdämmerung Teil 3

Wer allerdings doch lieber nur "Gott" spielen möchte: Bitte. Nur zu.
Ab Oktober heißt es wieder Augen, Ohren und Joystick gespitzt. Ab dann gibt es nämlich endlich die lang erwartete Datendiskette zu Populus, um so auch in neuen Welten nach dem Rechten zu sehen.

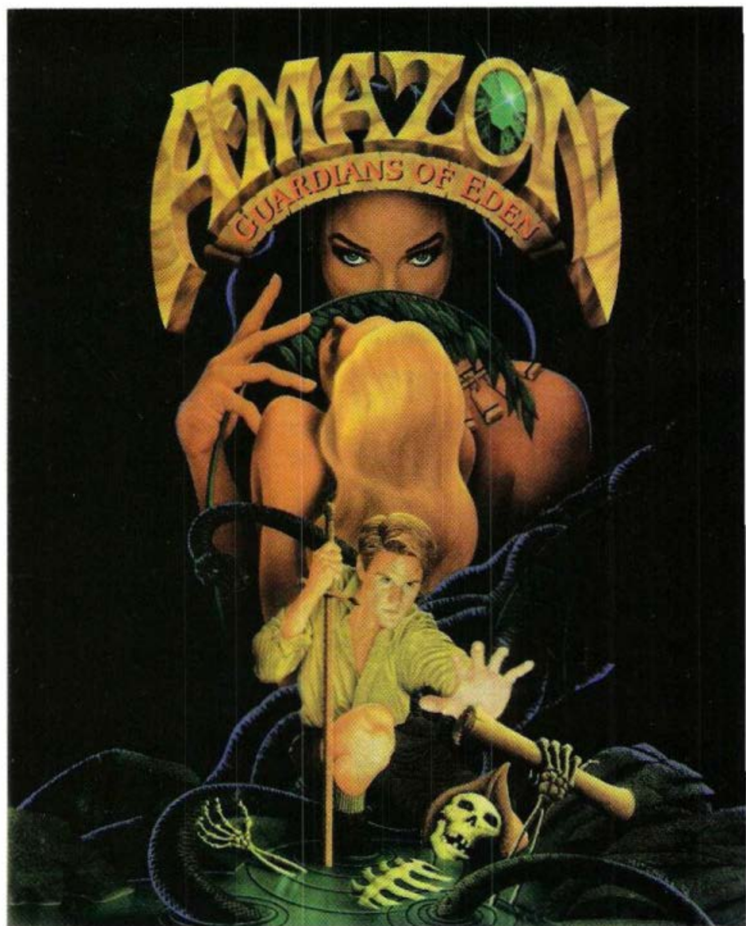
Knightmare für den PC

Im Oktober ´92 kommt es endlich. "Knightmare", das überaus erfolgreiche Rollenspiel-Adventure aus dem Hause Mindscape wird es nun auch für den PC geben. Bereits die Amiga-Version gewann den Golden Chalice Award, der jährlich vom Adventure & Strategy Club in London verliehen wird. Der Preis wird bei ca. DM 100,- liegen.



Amazon von U.S.Gold

Brandheiß wurde uns bei unserer England-Tour das Artwork und erste Produktinformationen zum neuesten U.S. Gold-Knaller Amazon in die Hände gedrückt. Just im Moment der Übergabe, bewies uns mein Kollege in eindrucksvoller Weise, was uns zuvor schon Isaak Newton versuchte mitzuteilen. Alles auf dieser Erde unterliegt der Gravitationskraft, auch ein Redakteur und schon saß er, das Sitzteil seines Stuhls triumphierend in die Lüfte haltend auf dem Fußboden. Verantwortlich für Amazon, Guardians of Eden, zeichnet das Access-Programmierteam. In der Rolle von Jason Roberts gilt es in den Tiefen des Amazonas nach dem verschollen Bruder zu forschen. Jede Menge technischer Spielereien und eine Super VGA-Option versprechen viel. Ob da wohl Amazonen im Spiel waren?



Amazon kommt von Access über U.S.Gold zu uns, ebenfalls in SuperVGA, wie Links 386 pro.

Pandemonium

Wenn das Spiel hält, was der Name verspricht, muß es ganz schön kompliziert sein. Bei der ersten in Augenscheinnahme, konnte man sich schon ein ungefähres Bild von der Pfiffigkeit des Spiels machen. Auch wenn es sich im Prinzip um ein recht simples Beat ´em up handelt, sind doch schon alleine die Figuren ein amüsantes Kapitel. Leider waren bis Redaktionsschluß keine Screenshots beizubringen, so daß wir uns ein ausführliches Preview für die nächtste Ausgabe vorbehalten müssen.

Prism Leisure Deutschland

Ehemals Vertriebsleiter im Hause Rushware, leitet *John Kellas* nun von Soest aus, die Geschicke des hierzulande mehr für preiswerteste Software bekannten, englischen Softwarehauses Prism Leisure. Dabei wird dann auch gerne vergessen, daß Prism Leisure eigentlich einer der erfolgreichsten Software Produzenten in Europa ist. Neben einer der umfangreichsten Low-Budget-Serien, der Pocket Power Reihe, die für die Systeme Amiga, PC, ST und C 64 über 300 Produkte bereithält, gibt es in naher Zukunft mit Football-Manager 3 und Air Warrior 2 konkurrenzfähige High-End-Produkte aus diesem Hause.

Island of Dr. Brain 2

Die Insel des Gehirns kehrt zurück. Dort wo "Castle of Dr. Brain" endete, dort geht es mit "Island of Dr. Brain 2" weiter. Als Assistent dieses verrückten Wissenschaftlers ist es dann auch Ihre erste Aufgabe, die sagenumwobene Energiequelle des Doktors von dessen einsamer Tropeninsel zu holen. Klar, daß die Insel geradezu fallenverseucht ist. Knobeleien en masse stehen auf dem Programm.

LORICIEL´s neue Adresse

Über die Sommerwochen hat sich die Adresse des französischen Softwarehauses LORICIEL wie folgt geändert:

LORICIEL S.A.
7 rue du Fossé Blanc
F-92642 Gennevilliess cedex

Telefon: (1) 46 88 28 38
Telefax : (1) 47 90 93 93



World of Commodore - das Messeereignis in Deutschland

WOW, die WOC!

Erstmals präsentiert sich in diesem Jahr die "World of Commodore", kurz WOC, im November in Frankfurt.
Alle großen Namen aus dem Soft- und Hardware Bereich werden hier zusammenkommen, werden zeigen woran sie die letzten Monate gearbeitet haben.
Auf 22.000 qm Ausstellungsfläche werden sich bis zu 220 Ausststeller dem begeisterten Publikum stellen. Darunter auf Seiten der Spielehersteller und Vertreiber unter anderem *21st Century, Accolade, Attic, Blue Byte, Bomico, Dynamics, Electronic Arts, Empire, Gremlin, Kingsoft, Lucasfilm, Max Design, Microprose, Millenium, NWC, Rainbow-Arts, Rushware, Spectrum Holobyte, SSI, Thalion, Psygnosis* und *United Software*, kurzum das Who is who der Branche.
Mit PC Games, Amiga Games und Play Time als Schirmherren des Softwareparts auf der Messe, erfahren Sie von heute an, bis zur Öffnung der Tore, alle Details zur Messe aus erster Hand, wer, was, wo vorstellt, welche Veranstaltungen geboten werden und was Sie auf keinen Fall verpassen sollten.





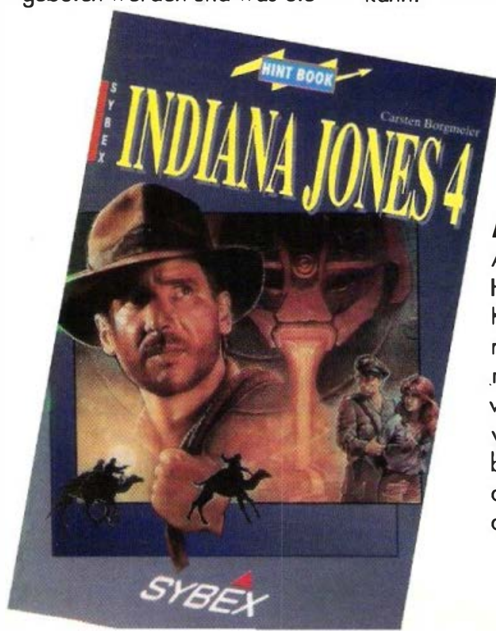
Der A 320-Simulator von Thalion ist eine der Attraktionen des United Software-Stands.

Fieberhaft wird zur Zeit an allen Ecken und Enden geplant, gebastelt und gefeilt. So ist es zum Beispiel möglich über 12 Karstadt-Reisebüros Eintrittskarten und Fahrkarten schon im Vorfeld zu erstehen oder direkt über:

Kartenvorverkaufs GmbH
Liebfrauenberg 52-56
W-6000 Frankfurt am Main
Telefon: 069/ 29 31 31

Es gibt auch einen speziellen Service für Behinderte, über den man sich beim Malteser Hilfsdienst unter der Nummer: **069/42 88 88** informieren kann.

Im Rahmen der Messe wird es eine riesen Techno-Fete geben, zu der man über ein spezielles Kombiangebot Messe/Fete Eintritt erhält.
Auch dem Thema Frauen und Computer wurde besondere Bedeutung beigemessen. So wird es einen speziellen Infostand und spezielle Seminare nur für Frauen geben. Zwei der Messeknüller werden sicherlich der United Software und der PC Games Stand sein. *United Software* wird auf einem 600qm Areal, aufgebaut wie ein Zelt und ausgestattet mit modernster Showtechnik, zusammen mit seinen Partnern eine Show der Superlative präsentieren.. Ein Highlight wird hier das andere jagen. Shows zu Spielen und zur reinen Unterhaltung wechseln mit fetziger Musik und heizen die Stimmung an. Und als wenn das nicht genug wäre, wurden auch noch weder Kosten noch Mühen gescheut, um eine 1:1 Umsetzung eines A320 Cockpits aufstellen zu können. Probefliegen möglich.
Bei uns auf dem Stand haben Sie dann die einmalige Möglichkeit, sich einen Traum zu erfüllen: Einmal in einem echten Ferrari Testarosa sitzen und die Kiste über eine Computerlandschaft jagen.
Commodore arbeitet an neuer Hardware, die auf der Messe Premiere feiern soll, und an den Erfolg der vier Millionen verkauften C64 und der eine Millionen verkauften Amigas anknüpfen sollen.
Über weitere Neuheiten, speziell aus dem Spielesektor berichten wir in der nächsten Ausgabe.

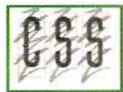


Indy 4 Hint Book

Alle Indy 4 Verzweifelten können aufatmen. Hint-Book-König *C. Borgmeier* hat wieder die Kaffeemaschine seiner Mutter strapaziert, und ein neues Hint-Book erstellt. Routiniert und abermals mit leichtverständlicher Feder zu Papier gebracht, wagte er sich dann diesmal sogar an ein neues Vorwort. Jede der rund 70 Seiten wird von einem Bild begleitet, was die Verständlichkeit und den Spaß am Lesen noch steigert. Vor allem Seite 73 sei jedem ans Herz gelegt.

CSS Computer Shopper Show, Köln

Neuer Anstrich, neues Glück?



Die Computer Shopper Show, kurz CSS, richtet sich neu aus. Der Veranstalter AMI Shows versucht, während der turbulenten Tage vom 8. bis 11. Oktober in Köln, durch eine Erweiterung des Messeangebots der im November folgenden "World of Commodore" in Frankfurt mehr als bisher entgegenzusetzen.

So soll es neben der CSS-üblichen Haupthalle einen Entertainment-Bereich geben, der das Spektrum der Unterhaltungssoftware weiter in den Vordergrund bringen soll. Nach den Angaben der Veranstalter werden auf einer Gesamtfläche von 30.000 qm etwa 120 Aussteller ihre Produkte präsentiererrn und anbieten. Jedoch viel Neues oder gar Innovatives wird die CSS auch in diesem Jahr nicht bieten. Die meisten Anbieter werden sich gerade für den MS-DOS Bereich mehr auf *Commodores* Messeflaggschiff "WoC" konzentrieren.

So bleiben wahrscheinlich zwei Highlights:

1. Der SEAT-Fahrsimulator
Schon auf der vorletzten CeBit vertreten, ist der SEAT-Fahrsimulator bestimmt nicht mehr die Attraktion, wie sie von *Herrn Hollax*, Geschäftsführer bei AMI SHOWS, gern gesehen würde. Attraktiv sind sicherlich die Hauptpreise, die den Testfahrern winken: Ein Seat Ibiza und Marbella werden verlost sowie etliche andere, interessante Gewinne.









Ein Traum wird wahr! Auf unserem Stand haben Sie die einmaiige Mögiichkeit, in einem Ferrari zu sitzen. Im Testarossa-Fahrsimulator!

2. Die Ferrari Testarossa Rennsimulation
Auf dem PC GAMES, AMIGA GAMES und PLAY TIME-Gemeinschaftsstand dürfen alle, denen das Losglück hold ist, sich in einen Testarossa setzen und "Out Run" fahren. Gas-, Bremspedal und Lenkung sind dabei über einen Computer an einen Großbildprojektor angeschlossen, der das Renngeschehen auf eine 12qm große Leinwand wirft.



Der Hauptgewinn auf dem Seat-Simulator: Der Seat Ibiza in einem Stück.

Daten und Fakten zur CSS, Köln:

Öffnungszeiten:
Donnerstag, 8.10. von 10.00h - 18.00h
Frei.-Sonn., 9.-11.10. von 9.00h - 18.00h

Eintrittspreise:
Entertainment-Bereich (Halle 8)
Schüler und Studenten....................DM 6.-
Erwachsene..................................DM 10.-

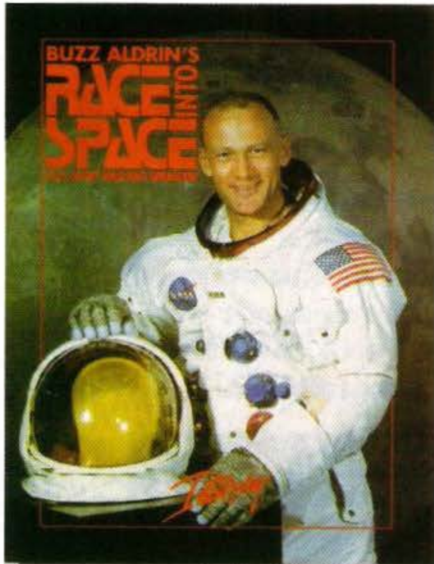
CSS komplett
Schüler und Studenten....................DM 12.-
Vorverkauf....................................DM 10.-
Erwachsene..................................DM 17.-
Vorverkauf....................................DM 15.-

Anreise per Auto:
Von der Autobahn ab ist der Weg zum Messegelände bestens ausgeschildert. Parkplätze sind ausgewiesen.

Anreise per Zug:
Den Messebesuchern, die mit dem Zug anreisen wollen, empfehlen wir, bis zum Kölner Hauptbahnhof durchzufahren. Die Hallen 1/2/3 befinden sich in unmittelbarer Nähe und sind über die Hohenzollernbrücke zu erreichen.

Übernachtungsmöglichkeiten:
Wer in Köln übernachten und nicht gleich am selben Abend wieder abreisen möchte, dem empfehlen wir, umgehend das Fremdenverkehrsamt Köln anzurufen **(02 21-2 21 33 45)**, da gerade zu Messezeiten Hotelzimmer knapp sind. In den umliegenden Städten dürften das Angebot größer, die Zimmer günstiger sein.

Race into Space



Für alle die schon immer einmal Astronaut sein wollten, kommt jetzt aus dem Hause *Interplay* eine neue Space Simulation, die strategisch und schrittweise in die Welt der Raumfahrt einführt. Eine umfangreiche Hardware sollte Ihnen dabei aber zur Seite stehen. Gewählt werden kann unter drei Schwierigkeitslevels, die durch Sound- und Musikeffekte noch untermalt werden. So die Sterne günstig stehen, wird es schon im nächsten Monat zum Test zur Verfügung stehen.

Neue Pressesprecherin im Hause Coktel Vision



Mit Beginn ihres Mutterschaftsurlaubs, räumt die bisherige Pressechefin von Coktel Vision, *Sabine David,* ihren Stuhl für *Emmanuell Kreuz,* die ihrerseits bis dato für das Softwarehaus *Loriciel* gearbeitet hat. Später wird *Sabine David* dann einen anderen Aufgabenbereich innerhalb von *Coktel Vision* übernehmen.

Defcom Software-Programmierer-Wettbewerb



Das Softwarehaus *Defcom in der Tiroler Str. 64, 4350 Recklinghausen* veranstaltet einen großen Programmierer-Wettbewerb, an dem alle hochtalentierten Programmierer für PC und Amiga teilnehmen können. Gesucht werden Top-Computerspiele mit innovativen Ideen, die bis zum *31.12.92* an o. g. Adresse einzuschicken sind. Den Gewinnern winken neben einem Amiga 3000/25 Mhz/52 MB HD und einem 80486/33 Mhz/4 MB/52 MB HD auch lukrative Verträge mit hohen Tantiemen.

LEISURESOFT
GROUP
YOUR FIRST CHOICE IN HOME ENTERTAINMENT

Mehr Power mit neuem Logo

Leisuresoft aus Bönen hat sich ein neues Outfit zugelegt. Auch unter den neuen Logo finden alle *Leisuresoft*-Kunden den gewohnt flotten und freundlichen Service, dem die Firma einen Großteil ihres Erfolges verdankt. Übrigens wurde das Logo von der Mutterfirma aus England entwickelt und promotet.

Die Erstausgabe

Reaktionen - Perspektiven

Die wichtigsten Vertreter der deutschen Softwarebranche äußern sich zum PC Markt und geben Ausblick auf die Entwicklung der PC-Spiele. Zusammen mit nachfolgend aufgeführten Firmen werden wir versuchen, den Lesern größtmöglichen Spaß mit Ihrem PC zu bieten, kompetent, aktuell und informativ.





United Software

Distributor
Marketing-Leiter Bruno Litfin

Als Software-Distributor begrüßen wir das Erscheinen einer speziellen PC-Zeitschrift wie der PC Games außerordentlich. Dem Umbruch auf dem deutschen Unterhaltungssoftwaremarkt wird dadurch Rechnung getragen, und die ständig wachsende Zahl an PC-Usern kann daraus am meisten Nutzen ziehen. In PC GAMES kann er sich ausführlicher und umfassender über Neuerscheinungen auf dem Spielemarkt informieren, als es in Multi-Format-Magazinen der Fall sein kann. Neue Entwicklungen, wie CD ROM Spiele, die wir schon jetzt anbieten, eröffnen eine neue Dimension in der Spielewelt, wie man es vor wenigen Jahren noch nicht zu träumen gewagt hätte. Mit Spielen von United Software und dem Spielemagazin PC GAMES wird der PC-User kompetente Begleiter auf dem Weg in eine neue Spielezukunft finden.



Thalion

Softwarehaus
Geschäftsführer Willi Carmincke

Ein PC-Magazin, das sich ausschließlich der Unterhaltungssoftware und der dahinterstehenden Szene widmet? Geht das überhaupt ?
Natürlich! Aber hoffentlich hat die werte Redaktion die Zeichen der Zeit (sprich den bestehenden Markt) richtig analysiert. Dann muß sie neben dem Fakt, daß der Softwaremarkt bereits genauso stark wie der Amiga-Markt ist, bemerkt haben, daß die PC-Software-User ein wesentlich höheres Durchschnittsalter haben. Also, wir „Alten" wollen mehr sachliche, ausführliche und objektive Information. Mehr weiterhelfende, weiterbegleitende Information bei den Genres der Software, die Bestandteil unserer Freizeit geworden sind. Und das sind hauptsächlich Simulationen und Abenteuer. Und das monatlich !





ASCON

Software-Publisher
Geschäftsführer Holger Flöttmann

Der PC-Markt boomt. Zu dem stark expandierenden PC-Markt mit steigender Leistung und fallenden Preisen entwickelt sich auch ein Bedarf an spezielleren Informationen. Im Bereich der Unterhaltungssoftware ist dieses insbesondere zu bemerken, da hier das Angebot von Fachmagazinen im Unterhaltungssektor noch rar ist.
Ascon möchte dem Trend zum Spiel für Erwachsene nach „DER PATRIZIER" mit historisch akkurat recherchierter Unterhaltung folgen und wir hoffen, in der Zusammenarbeit mit den Print-Medien hinreichend über Neuigkeiten und Inhalte informieren zu können. Es ist zu begrüßen, daß ein neues Magazin auch eine neue potentielle Leserschaft anspricht.
Wir können diesem Projekt von dieser Stelle aus nur viel Glück wünschen.





LEISURE SOFT

Distributor
Geschäftsführer Ronald Schäfer

Wir von Leisuresoft begrüßen das Erscheinen von PC Games, denn dadurch wird dem PC-User die Möglichkeit geboten, sich noch gezielter über den Markt zu informieren. Seit 1986 beschäftigt sich unser Unternehmen mit dem landesweiten Vertrieb von Unterhaltungs- und Anwendersoftware sowie Computerzubehör. Den jüngsten technologischen Entwicklungen auf dem PC-Markt wurden wir durch die Aufnahme von CD-ROM-Laufwerken in unser Programm gerecht. Zum Preis von knapp DM 800 eröffnet sich dem PC-Besitzer mit passender Software eine völlig neue Spielewelt, in der die Zukunft des PCs liegen wird. Mit einem speziellen PC Magazin, wie der PC GAMES, kann er sicher sein, aktuelle und interessante Informationen einzig und allein für seinen Computertyp vorzufinden. Leisuresoft steht dabei über die Einzelhändler den PC Usern kompetent, preisgünstig und zukunftsorientiert zur Seite.





Blue Byte

Softwarehaus
Geschäftsführer Lothar Schmitt

Der Markt der Unterhaltungssoftware befindet sich mitten im Umbruch. Vor wenigen Jahren mußten für eine rentable Entwicklung noch mehrere Formate unterstützt werden, die der Qualität der Spiele eine unüberwindbare Grenze gesetzt haben. Heute, wo nur noch wenige Formate eine wichtige Rolle spielen, können Konzepte auch dann noch realisiert werden, wenn sie nur für einen Computer entwickelt werden. Ähnlich gestaltet sich in unseren Augen der Zeitschriftenmarkt. Wenn weniger Computertypen relevant sind, wird es interessanter, computerspezifische Spielezeitungen herauszugeben.
Blue Byte setzt in Zukunft auf IBM PCs und kompatible Rechner. Durch die hohe Leistung der erschwinglichen PCs können Programme entwickelt werden, die einem deutlich höheren Anspruch gerecht werden. Dem Verlangen des Kunden nach gehobenen Spielen steht bei Blue Byte die Entwicklung der History Line: 1914-1918 und Battle Isle II gegenüber. Beide Programme werden vollständig auf PCs entwickelt und sind von den technischen Fähigkeiten bestmöglich für PCs ausgelegt worden.





KAIKO

A.U.D.I.O.S Entertainment Softwarehaus
Gesellschafter Peter Thierolf

Spiele, so aufregend wie ein Kinofilm? Spiele, so groß wie ein Buch? Seit die PC-Kompatiblen den Durchbruch vom schnöden Bürohengst zum schnieken Heimcomputer geschafft haben, steht uns jeden Monat digitale Unterhaltung ins Haus, wie wir sie nie zuvor gesehen haben. Endlich sind Programme machbar, die den Spieler völlig fesseln, ihm eine neue, fremde Welt vorgaukeln. Die heutigen PC-Produkte sind die ersten zaghaften Vorboten des Virtual-Reality-Cyberspace. Mit den stetig sinkenden Hardware-Preisen steht einem noch größeren Erfolg der Kompatiblen im Spielesektor nichts mehr entgegen. Wer ausgewachsene und anspruchsvolle Programme sucht, wird heute andauernd fündig. Freilich, an Arcade- und Geschicklichkeitsspielen herrscht ein krasser Mangel. Aber wozu gibt es die kleinen Videospiel-Konsolen als preiswertes Zweitgerät ? Wir von Kaiko werden auch zukünftig mit qualitativ hochwertigen Spielen wie GEM'X und FUNSOFT INC. das Phänomen „PC Kompatiblen" unterstützen und das Konzept des klassischen Computerspiels so oft wie möglich mit innovativen, neuen Ideen erweitern.





Selling Points

Alliance Division
Geschäftsführer Wolfrom von Eichborn

Die Branche der Unterhaltungselektronik entwickelt sich oftmals "schneller als der Schall". Dies gilt sicherlich besonders für die Entwicklung der Entertainment-Software für PCs in den letzten Jahren. Heuter redet man vom CD-ROM als Datenträger für noch größere komplexere, schönere Spiele. In fünf Jahren spricht man nicht mehr darüber, dann ist das CD-ROM Standard. Fach-Zeitschriften sind ein wichtiges Medium, das diese Entwicklungen informativ begleiten und für den Interessierten durchschaubar machen soll. Die PC Games ergreift die Chance, den Ansprüchen dieses jungen Marktes gerecht zu werden.



Geschäftsführerin Martina Strack

In einem wachsenden Freizeitmarkt insgesamt nimmt der MS-DOS-Computer als Unterhaltungsmedium einen immer größeren Raum ein. Waren die PCs zunächst als Datensammler und Textverarbeitungsmaschinen konzipiert, sind die DOS-Rechner auch grafisch so leistungsfähig, daß sich eine Vielzahl anspruchsvoller Spielmöglichkeiten entwickeln ließ. Mit dem wachsenden Freizeitvergnügen geht auch ein entsprechender Informationsbedarf einher. Dieser Bedarf wird mit der zukünftigen Vernetzung der Computer mit anderen Geräten der Unterhaltungselektronik sicherlich noch steigen, Fachzeitschriften wie die PC Games schicken sich an, diesen Informationsbedarf zu befriedigen. Wir wünschen hierbei viel Erfolg.

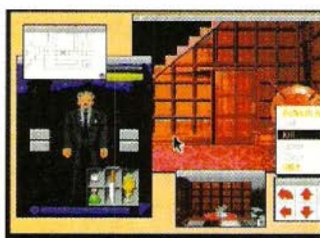
The Legacy

The Haunted House

Bereits seit einiger Zeit wurde von Microprose unter wechselnden Arbeitstiteln ein neues Spiel angekündigt, das bezüglich Aussehen und Handhabung neue Maßstäbe setzen soll.

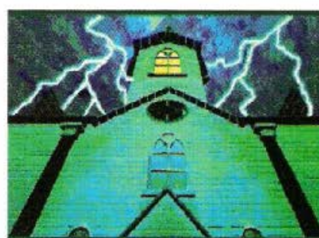
The Legacy, so voraussichtlich der endgültige Titel, entführt den Spieler in ein unheimliches altes Herrenhaus, das er geerbt hat. Die anfängliche Freude über das geschichtsträchtige Landgut wird jedoch bald getrübt, als bereits bei der Besichtigung des neuen Besitzes die merkwürdigsten Dinge geschehen. In einer alptraumhaften Szenerie werden Sie mit den unterschiedlichsten Monstren und Ausgeburten des Wahnsinns konfrontiert, um sich, selbst nur mit wenig mehr als Ihrem Verstand und Ihrer Phantasie ausgestattet, schließlich bis zum großen Showdown durchzuschlagen. Aber nicht alle übernatürlichen Bewohner des Hauses stehen Ihnen feindlich gegenüber, manch ein Wesen hütet gar einen unentbehrlichen Hinweis zum Verlassen dieses Alptraumes.





Was man bislang an Demos zu sehen bekam, waren unglaublich atmosphärische Grafiken, eine Vielzahl von animierten Ungeheuern und ein kinderleichtes und sehr komfortables Benutzerinterface. Selbstverständlich darf dabei auch ein detailliertes Automapping nicht fehlen, genausowenig wie eine Menge an filmähnlichen Zwischensequenzen, die in dieser Qualität bislang nur auf CD-ROM's zu sehen gewesen sein sollen. Ein weiteres recht interessantes Feature stellt die Darstellung der Spieloberfläche dar. Sie wurde mit Windows-ähnlichen Fenstergadgets versehen. Die endgültige Version wird voraussichtlich ab Mitte November in den Regalen derSoftwarehändler zu finden sein.

Martin Müller ■



PREVIEW

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Microprose

MUSTER von
Hersteller

Man soll sich ja mit Superlativen im Vorfeld der Spieleprogrammierung besser zurückhalten, doch in diesem speziellen Fall wären schon einige angebracht. Frankreich hat neben Kultur und Wein eben auch einige der besten Programmierer.

Call of Cathulhu

Screams in the Dark

Unter dem Infogrames-Label entsteht dann nun auch die Inhouse-Entwicklung: Call of Cthulhu 1. Ein Action-Adventure in feinster Vektorgrafik entführt uns in die hohe Schule der Programmierkunst, gibt uns Eindrücke vom Möglichen. Wie immer, wenn es um umheimliche Begegnungen geht, muß es auch ein Gruselhaus geben. Und daß es sich dabei nicht gerade um das Einfamilienhaus eines Börsenmaklers mit Pool handelt, sollte auch als selbstverständlich angesehen werden.

Der Sog des Bösen

Eigentlich geht es darum, daß im Rahmen der Familie des verstorbenen Malers Jeremy Hartwood berechtigte Zweifel an der Natürlichkeit seines Todes gehegt werden. Um diesen undurchsichtigen Sachverhalt zu durchleuchten, begibt sich dessen Nichte, Emily zurück in die Gemäuer, in denen sie einen großen Teil ihrer unglücklichen Kindheit verbrachte. Auch der Dedektiv Edward Carnby durchstreift die Räume. allerdings geht es ihm zu Anfang mehr um die Erstellung einer Inventarliste, um den Nachlaß genau fixieren lassen zu können. Doch noch ehe sich die beiden groß Gedanken über ihr Dasein machen können, werden sie in den Sog einer dunklen Macht gezogen. Die eigene Haut zu retten, wird auf einmal zur alles bestimmenden Aufgabe. Fast wie im richtigen Leben.

Thorsten Szameitat ■







PREVIEW

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

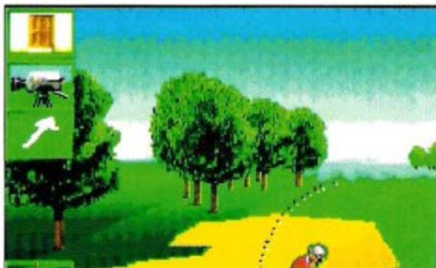
HERSTELLER
Infogrames

MUSTER von
Hersteller

David Leadbetter`s Golf

Hole in one?

Für die meisten von uns ein etwas zu teures Vergnügen, könnnen wir uns doch zumindest auf unseren PCs für einige vergnügliche Stunden die exklusive Welt der Golfer bannen.







Um uns recht zu verstehen: Wir reden hier nicht über den ultrabreiten Mehrventiler. Nein. Golf als Sport ist gemeint. Und mit David Leadbetter, konnte Microprose den Macher der Golf Top 10 als Namensgeber und technischen Berater gewinnen. Er war es nämlich, der Leuten wie Nick Faldo und Jack Nicklaus zeigt, wie man mit dem Putter puttet.
Nach dem großen Erfolg von Microprose Golf für den Amiga und ST, erschien es als ebenso erfolgversprechend, auch den PC Markt mit einen solchen Spiel einzudecken. Andererseits wollte man auch nicht eine der üblichen, meist nicht an das Orginal heranreichenden, Konvertierungen auf den Markt schmeißen.

Technisch ausgereift

Alsa zog man sich zurück und konstruierte auf der gegebenen Basis, eine eigenständige PC-Version. Natürlich spielen neben Technik und Strategie auch die Naturkräfte eine entscheidende Rolle in diesem großen Spiel. Nur wer Wind- und Bodenverhältnisse richtig einzuschätzen weiß, kann die Preisgelder am Ende auf sein Konto einzahlen. Technisch ausgereift, lassen die Schlagoptionen und die grafische Darstellung kaum große Wünsche offen. Doch im Vergleich zum "Spiel des Monats" dieser Ausgabe könnte es eng werden.

Thorsten Szameitat ■

PREVIEW
PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-
HERSTELLER Microprose
MUSTER von Hersteller

Harrier

»Jet-Pilots don`t like drugs«

Eine klare Aussage, denn als Commander einer Spezial-Einsatz-Truppe ist es ein Drogenringzerschlagungsauftrag, der bald auf Ihrem militärisch aufgeräumten Schreibtisch liegt.







Spaß hin, Spaß her, jetzt heißt es Bomben unter den Arm geklemmt und rein ins wenig goldene Dreieck. Grafiken waren ja schon immer eine herausragende Stärke des weltgrößten Simulatorsoftwarehauses, von Microprose. Doch bei Harrier, scheinen sie sich nochmals selbst übertroffen zu haben (nach der B17 Enttäuschung auch dringend nötig).

Schnell, sehr schnell

Ruckelfrei gilt es die Schluchten und Täler optimal zu durchfliegen, um den hochtechnisierten Drogendealern nicht auf den Radarschirmen zu erscheinen. Sind dann die Ziele erreicht, gilt es, den Feuerknopf bleidaumenmäßig durchzudrücken. Der Rest ist Geschichte. Schnelle Bewegungsabläufe unterstreichen die eigentliche Wendigkeit des "realen" Fliegers und erhöhen den Spielspaß.
Detaillierte Landschaftsdarstellungen und orginalgetreue Umsetzungen der technischen Features und zwei spielbegeisterte Harrier-Piloten der Royal Air Force unterstützten das Programmierteam und brachten ihre persönlichen Erfahrungen mit ein. Doch auch bei B17 war die Erwartungshaltung nach ersten Proben sehr hoch. Zu hoch. Warten wir es also ab.

Thorsten Szameitat ■

PREVIEW
PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-
HERSTELLER Microprose
MUSTER von Hersteller

Caesar

To be impressed or not

Impression geht in die Vollen. Nach "Discovery" folgt nun mit "Caesar" ein weiteres Spiel mit geschichtlichem Background.





Folgte Ersteres jedoch noch einem realen Handlungsstrang (1492, Kolumbus, Eroberungen...), so wird Zweiteres nur noch durch den Zeitraum historisch fixiert. Und der liegt, wie der Name schon frohlocken läßt, in der großen Zeit des Römischen Reiches. Statt gleich in oberster Regierungs-, bzw. Hirachieebene sein Unwesen zu treiben, ist erstmal Knochenarbeit angesagt. Mit dem erklärten Ziel, in absehbarer Zukunft einmal "Imperator" zu werden, heißt es seinen kleinen, unscheinbaren Regierungsbezirk zur gesellschaftlichen, finanziellen und kulturellen Blüte zu verhelfen. Denn nur so geht es die Stufen, wenn auch nicht zum Olymp, dann doch wenigstens zum Regierungssitz oder -sessel nach Rom hinauf.

Panem et circenses

Verhandlungen, Bestechungen, Freundschaftsdienste, Korruption, Sabotage, Mord und Totschlag, alles das gehört fortan zu Ihrem Job. Komplett icongesteuert lassen sich so alle notwendigen Maßnahmen treffen. Und zu keiner Zeit sollte man die Expansionlust unterdrücken. Neue Mitbewohner bringen neues Kapital und neue Arbeitskraft mit. Ebenfalls nicht unterschätzen sollte man das Schutzbedürfnis einer so jungen und aufstrebenden Stadt. Dicke Mauern sollten draußenhalten, was dorthin gehört. Sollten wiedererwarten alle Maßnahmen nicht fruchten, so bleibt nur zu bedenken: Die Römer konnten Verlierer nicht ausstehen.

Thorsten Szameitat ■

PREVIEW
PREIS lt. Hersteller
ca. 110,-
HERSTELLER
Impression
MUSTER von
Hersteller

Campaign

Endzeitstimmung

Kriege haben schon immer Stoff für alles Mögliche geboten, natürlich auch für Computerspiele. Empire hat nun seine Version der geschichtlichen Verarbeitung vorgestellt.





Campaign beschäftigt sich mit dem Ende des Dritten Reichs, mit der Zeit, in der die entscheidenden Feldzüge vorbereitet und durchgeführt wurden. In strenger Anlehnung an die historischen Vorfälle, kann sich jeder nochmals diese Zeit auf den Bildschirm bannen und selbst Einfluß nehmen. Zum Glück nur im Reich der Nullen und Einsen. Die vorgegebene Zeit: Januar 1945. Einläutung der letzten Runde. Noch einmal entflammen an allen Fronten erbitterte Kämpfe, teils aus Überzeugung, teils aus Verzweiflung und ideologischer Verblendung geführt. Als Feldherr kann nun jeder Spieler entscheiden, wann und wie diese Schlachten geführt werden. Dazu müssen reihenweise Entscheidungen getroffen werden.

Wie, was, wann, wohin?

Welches Material soll wann, wo eingesetzt werden? Wie kommt es dahin, was ist mit dem Nachschub, der Versorgung? Welche Einheiten werden benötigt, wie kann man die Verluste möglichst minimieren? Zur unerläßlichen Unterstützung erhält man ein umfangreiches Kartenmaterial, welches ständig Feind- und Eigenbewegungen aufzeigt und für Überblick sorgt. Besonderen Wert wurde auf die möglichst detailgetreue Wiedergabe des technischen Materials (über 100 Fahrzeuge und 15 verschiedenen Tragewaffen) gelegt. Sogar die Kettenspuren der Panzer sollen stimmen. Ready to release: November `92.

Thorsten Szameitat ■

PREVIEW
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-
HERSTELLER
Empire
MUSTER von
Hersteller

Daemonsgate 1

Gremlins

Rollenspielversprechen

Gremlins neueste Produktion ist, nach firmeninterner Auffassung, eines der umfangreichsten Rollenspiele, die bisher die Bildschirmoberfläche eines PCs erreichten.

Die Rahmenhandlung erzählt sich dabei wie folgt: Seit sechs Monaten gab es nun schon kein Lebenszeichen aus dem Land Elsopeans mehr. Nicht, daß sich irgendjemand daran gestört hätte, diese Elsopeaner waren sowieso ein reichlich merkwürdiges Völkchen, mit dem sich keiner so richtig anfreunden wollte. Doch merkwürdig war das alles schon. Und so langsam machte sich dann doch ein mulmiges Gefühl bei den Herrschern der angrenzenden Länder breit. Doch alle Befürchtungen, die die Sinne beschlichen, erwiesen sich als Lachpillen im Vergleich zu dem, was sich wirklich hinter den dunklen Grenzwäldern zusammenbraute.



Mit Kapitänswürden

Eine Dämonen-Armee durchstreifte das Land, verbreitete Angst und Schrecken und hinterließ Tod und Verwüstung. Es war also nur eine Frage der Zeit, bis diese Armee die Grenzen von Elsopeans überschritt. Erstes Opfer war die Stadt Tormis, die vom Schrecken völlig überrannt wurde, und nun, abgeschnitten vom Rest der Welt, durch Belagerung dem langsamen Hungertod entgegensieht. Es scheint, als sei Tormis über kurz oder lang nur noch als Ackerland zu gebrauchen. Zeit also für ein neues, großes Rollenspiel-Abenteuer. Zwar ist nicht Captain Future Ihr Name, sondern Captain Gustavus, aber auch als dieser welcher, liegt die Zukunft in Ihren Händen. Wählen Sie Ihr Team und ergründen Sie das Geheimnis der Herkunft der Dämonen-Armee, was ihre Ziele sind und vor allem, wie man sie besiegen kann.

Thorsten Szameitat ■

PREVIEW

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Gremlin

MUSTER von
Hersteller

Nigel Mansel´s World Championship

Die Briten kommen!

Ok, ok. Er ist 39 Jahre alt. Seit 13 Jahren fährt er nun schon Formel Eins-Rennen. Seit 13 Jahren gilt er als Pechvogel vom Dienst, als ewiger Zweiter. Doch dieses Jahr hat er es uns noch einmal gezeigt, hat noch einmal alles riskiert und gesiegt.

Zum erstenmal erklomm er den Olymp der automobilen Königsklasse. Und als wenn sie es gerochen hätten, haben die Gremlins aus Sheffield wieder zugeschlagen. Neben der erfolgreichen Lotus Turbo Reihe, nun auch Rundenracing für den PC.
Über 16 Rennstrecken gilt es zu bezwingen, gilt es mit Gummispuren zu überziehen. Spiegel einstellen, Lenkbewegungseinheit fest umgreifen und ab durch die Mitte. Doch schon vor dem Start sollten entscheidende Arbeiten durchgeführt werden. Reifenwahl, Motoreinstellung und Rasierwasser müßen passen, sonst geht nichts. Doch es geht auch anders. Extra für uns Hobby-Sonntagsfahrer wurde ein Trainings-Mode eingebaut, der uns auf den einzelnen Kursen begleitet und uns die Ideallinie vor Augen führt.

Nigel vor Augen

Ganz im Sinne vom großen Nigel, der uns in einem speziellen Abschnitt in Echtzeit erklärt, wo die einzelnen Tücken der verschiedenen Kurse liegen und wie man sie umgehen kann, Tja, Name verpflichtet.
Technisch läßt sich zur Vorversion, die uns momentan vorliegt, folgendes sagen: Die Grafiken überzeugen, die Geschwindigkeit begeistert, die Schwierigkeit ist erträglich. Beste Voraussetzungen für den ersten Gremlinstart in die neuen Computerrennssaison.

Thorsten Szameitat ■



PREVIEW

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Gremlin

MUSTER von
Hersteller

Hexuma

Das Auge des Kral

Über Software 2000 aus dem hohen Norden, wird ein Spiel aus dem tiefen Süden vertrieben werden. Das Programmiererteam der Weltenschmiede hat, nach monatelanger, intensiver Arbeit, alle Himmelsrichtungen vereint und mit Hexuma, dem Auge des Krals, in eine andere Dimension versetzt.

Hexuma, der offizielle Cathedrale-Nachfolger ist ein "interdimensionales Science-Fiction-Abenteuer, basierend auf der Faustschen Aussage: Es gibt mehr Dinge zwischen Himmel und Erde, als Eure Schulweisheit sich träumen läßt."
Als kleiner, bis dato unbekannter und unbedeutender Angestellter einer noch unbedeutenderen und kleineren Immobilenfirma, ist es Ihr/sein Auftrag, das alte Hawthorne-Haus (auch wieder einen schönen Gruß an Normans Psycho-Mutter) zu begutachten und gegebenenfalls für den Verkauf vorzubereiten. Und just in diesem Moment stolpert der Postbote durch die knarrende Tür und überreicht Ihnen ein Paket. Klar, daß es sich hierbei um keine Versandhauszustellung handelt. Nein, es stammt aus den nun geborgenen, unversehrten Überresten eines vor 80 Jahren gesunkenen Postdampfers. Auch klar, daß es eigentlich nicht für Sie bestimmt war, oder doch? Auf jeden Fall war das "Else-Kling-Syndrom" stärker als jeder Zweifel über eventuelle Eigentumsverhältnisse. Vertieft in die geheimnisvolle Lieferung, deren eigentlicher Inhalt aus einem alten Tagebuch und einem seltsamen, großen Diamantsplitter besteht , erfährt man sehr schnell, daß dieses Haus zum damaligen Zeitpunkt Dreh- und Angelpunkt eines dunklen Geheimnisses war und, so sich die Zustände nicht geändert haben, noch immer ist.





Das Edelsteinpuzzle

Desweiteren heißt es, daß es noch fünf weitere dieser Diamantsplitter gäbe, verteilt über Raum und Zeit. Alle Splitter zusammen, würden das Auge des Kral ergeben, das Auge eines seit Jahrtausenden schlummernden Gottes. Mit dem Zusammenstellen des Auges, würde auch seine unglaubliche Kraft und seine fürchterliche Macht wiederkehren. Ha, und was glaubt Ihr nun sei Eure Aufgabe?
Na klar. Fressen ober gefressen werden, so war es schon immer, so wird es auch bis nächste Woche noch sein. Er schickt sich sodann an, den Splitterhaufen irgendwie noch vor dem monströsen Widersacher zu finden und zu vernichten, um das Böse in die Schranken zu weisen und sich von einem völlig unerwarteten Finale überraschen zu lassen. Also alle Schrankenwärter ran an die Kurbeln. Hexuma erscheint für den PC Anfang Oktober.

Thorsten Szameitat ■

PREVIEW

PREIS lt. Hersteller	ca. DM 120,-
HERSTELLER	Software 2000
MUSTER von	Hersteller

Space Crusade

Zeit für Helden

Eines der erfolgreichsten Brettspiele aller Zeiten, Hero Quest, war Gremlins bislang erfolgreichster Schritt in die Welt der Brettspielumsetzungen.

Space Crusade folgte wenig später. Zuerst nur für den Amiga, steht nun auch die PC-Version vor der Tür. Ort der Handlung ist ein von Aliens verseuchtes Raumschiff in den Tiefen des Universums. Klar, daß es hier einer Säuberung bedarf. Dabei übernimmt man selbst die Steuerung einer Spezial-Einsatz-Truppe, den Space Marines. Der Computer lenkt dann die Geschicke eine der insgesamt sieben verschiedenen Alientypgruppen. Raum für Raum muß nun durchforstet werden.





Geballte Feuerpower für die Glibbermonster

Überall gibt es Spuren und Hinweise, die die Suche erleichtern. Hat man dann eines der Glibbermonster aufgespürt, bleibt zu hoffen, daß die Space-Marines-Standardwaffe, der Bolter, keine Ladehemmungen hat. Sollte in einzelnen Fällen mal mehr Feuerpower benötigt werden, findet sich auch immer einen stattliche Anzahl von Spezialwaffen. Insgesamt gilt es, geschlagene 12 Missionen zu bewältigen. Erst dann ist der Auftrag völlig erfüllt, ganz wie beim Brettspielvorbild. Schnelles Scrolling und eine übersichtliche Vogelperspektive, zusammen mit einem meladischen Backgroundsound in der Vorabversion, lassen uns auf Anfang November warten, wenn die Endversion die Ladengeschäfte erreicht.

Thorsten Szameitat ■

PREVIEW

PREIS lt. Hersteller	ca. DM 100,-
HERSTELLER	Gremlin
MUSTER von	Hersteller



Starcontrol 2

Sternenpracht

Zweite Runde in der Starcontrol-Saga. Genauer Titel: "The Ur-Quan Masters." Dieses Abenteuer spielt auch, wie aus dem ersten Teil bekannt, in einer aufregenden, fiktiven Zukunftswelt.

Verantwortliche Designer dieses Spektakles: Paul Reiche und Fred Ford, Meister ihres Faches. Doch lassen wir den Producer, Pam Levins, selbst zu Wort kommen: "Star Control 2 verbindet die Strategie- und Actionelemente des ersten Teils, mit den für den zweiten Teil typischen Rollenspieleffekten. Es gibt zwar auch hier wieder jede Menge Kampfsequenzen, doch diesesmal sind sie wesentlicher Bestandteil der Handlung und von entscheidener Bedeutung für den weiteren Verlauf." Strategische Planung, Kampfgeschick und erfolgreiche Verhandlungsführung sind die Säulen die den Sieg tragen oder die Decke einstürzen lassen.

500 Galaxien

Um auch die geografischen Sensoren anzusprechen, besteht der Aktionsradius aus 500, sich selbst berechnenden, Sternensystemen. Natürlich alle mit entsprechenden Planeten und Monden. In 3D rotierende Planeten, 256-farbige Grafikleckerbissen und eine stattliche Anzahl unansehnlicher Alien-Schlabbermonster bieten genügend Betätigungsfelder. Zeitlich geht es nahtlos über, in das



23. Jahrhundert, just an die Stelle, an der der erste Teil sein Ende fand. Als eines der besten Videospiele der letzten Jahre, schickt es sich auch in der PC-Fassung an, die Masse zu begeistern.

Thorsten Szameitat ■

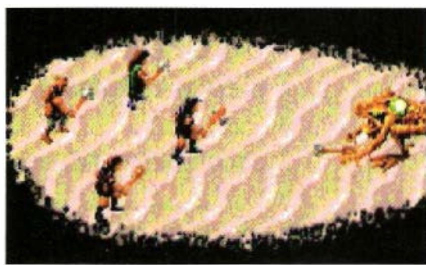


Dark Sun - Shattered Lands

Neu am Horizont

Rollenspielmagnat SSI bleibt mit seinem neuesten Titel "Dark Sun" nicht ganz der gewohnten Linie treu und versucht nun auf alten, aber nicht minder erfolgreichen Pfaden zu wandeln.

Wie der Titel schon vermuten läßt, handelt es sich bei "Dark Sun" um eine komplette Serie, die mit "Shattered Lands" ihren Anfang nimmt. Die Wurzeln dieser futuristischen Fantasygeschichte gründen sich auf TSRs letzte Brettspielserie, so daß man sich um eine geschliffene Story wohl keine Sorgen zu machen braucht. Gestartet wird auf dem erbarmungslos heißen Wüstenplaneten Athas, der eine Heimat für die gemeinsten Zauberer des Universums geworden ist. Logisch, daß die entsetzte Bevölkerung von dieser Art Herrschaft wenig begeistert ist. Was tut man in so einem Fall? Man gibt dem Mob Brot und Spiele.





Spartacus

Wie zu Cäsars Zeiten prügeln sich also bedauernswerte Sklaven in den zahlreichen Arenen um ihren Lebensunterhalt, ganz zum Vergnügen der jubelnden Zuschauer. Als unerschrockener Held können Sie diese menschenunwürdigen Lebensbedingungen natürlich nicht mehr länger dulden. Mit einer handvoll tapferer Recken versuchen Sie, die lästigen Tyrannen endgültig loszuwerden und den einstigen Status Quo wiederherzustellen.

Die kleine Vorabversion kann in Punkto Grafik jetzt schon überzeugen. Auffällig ist dabei vor allem die völlig neue Spielperspektive, die etwas an die letzten Folgen der Ultimasaga erinnert. Das ist aber längst nicht alles, denn auch die exzellenten Zwischengrafiken und Filmsequenzen sind von aller erster Güte und lassen auf ein hervorragendes Spiel hoffen.

Oliver Menne ■

PREVIEW
PREIS lt. Hersteller ca. DM 100,-
HERSTELLER SSI
MUSTER von Softgold

Great Naval Battles

Ein Schritt nach vorne

Die ungekrönten Rollenspielkönige SSI versuchen jetzt in einem etwas ungewöhnlichen Genre Fuß zu fassen, denn mit "Great Naval Battles" wird in den nächsten Wochen eine astreine Simulation die Ladentheken zieren.

Große Seeschlachten haben sich vorwiegend bei den alten Griechen und im zweiten Weltkrieg abgespielt. Im Zweifelsfall entscheidet man sich aber natürlich für das Szenario, in dem die meisten Waffensysteme in Aktion treten können, den Zweiten Weltkrieg! Als Kapitän der Royal Navy haben Sie sich packende Gefechte mit der deutschen Kriegsmarine zu liefern. Dabei können Sie sich natürlich entscheiden, ob Sie nur einen einzelnen Dampfer, einen ganzen Konvoy oder gar die gesammelte Flotte herausfordern möchten.





Atlantik live

Die Seeschlachten spielen sich in einem naturgetreuen Szenario ab, das auf einer übersichtlichen Landkarte kurz überflogen werden kann. Das Spielgeschehen wird durch verschiedene Wahlmöglichkeiten abgerundet. So kann beispielsweise das genaue Datum ebenso festgelegt werden, wie die momentanen Wetterverhältnisse, die wirklich entscheidenden Enfluß auf den Spielverlauf nehmen können. "Great Naval Battles" bietet hervorragende Grafiken en masse, wurden doch die meisten Zwischensequenzen von Originalbildern digitalisiert. Aber auch die unterschiedlichen Instrumente und Meßgeräte beweisen, daß hier - wenigstens aus grafischer Sicht - mit penibler Genauigkeit ans Werk gegangen wurde.

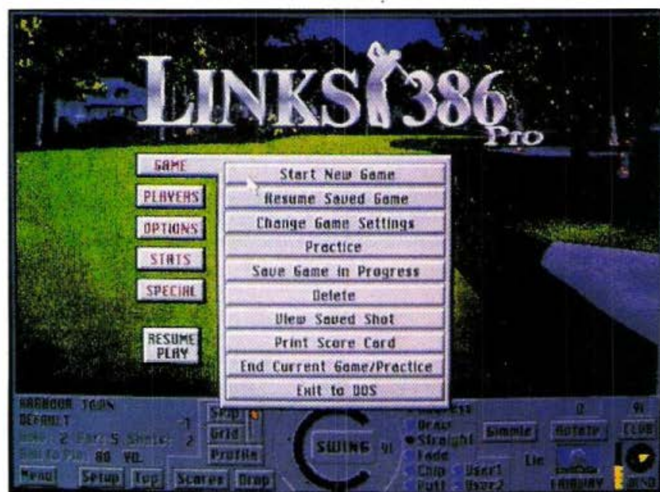
Oliver Menne ■

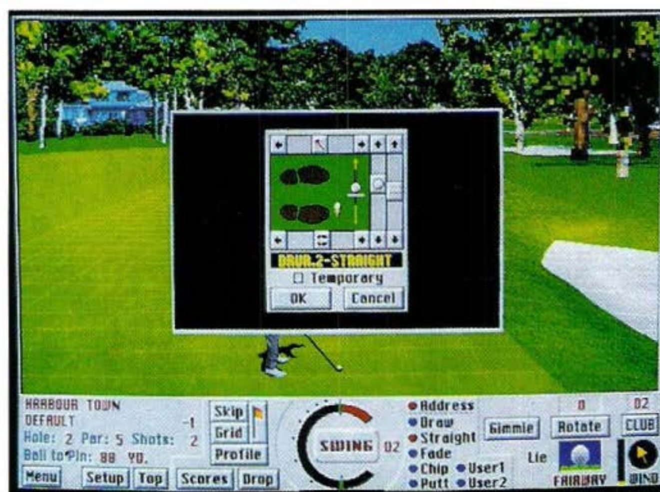
PREVIEW
PREIS lt. Hersteller ca. DM 100,-
HERSTELLER SSI
MUSTER von Softgold

High End i

Links 386 pro

Nach dem Streß im Konsulat noch ein paar gepflegte Löcher schlagen... Bis zum Erscheinen der ersten Golfsimulationen für Heimcomputer und PC war dieses Vergnügen nur den wenigen Wohlhabenden in unserer Mitte vorbehalten. Mit "Leader Board" für den C64 kam plötzlich jeder Schüler in Kontakt mit der Feinsten aller Sportarten. Dank Links 386 pro wird Golf jetzt aber wieder zur Sportart für Privilegierte: Nur mit einem 80386er und Super-VGA gibt sich der Herr Baron von nun an die Kugel.





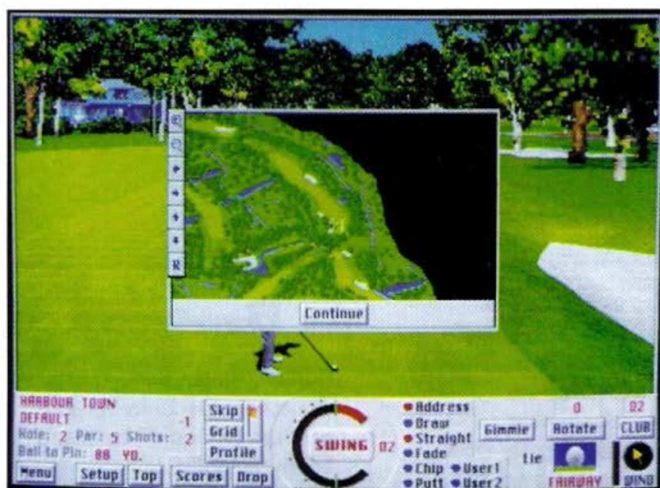
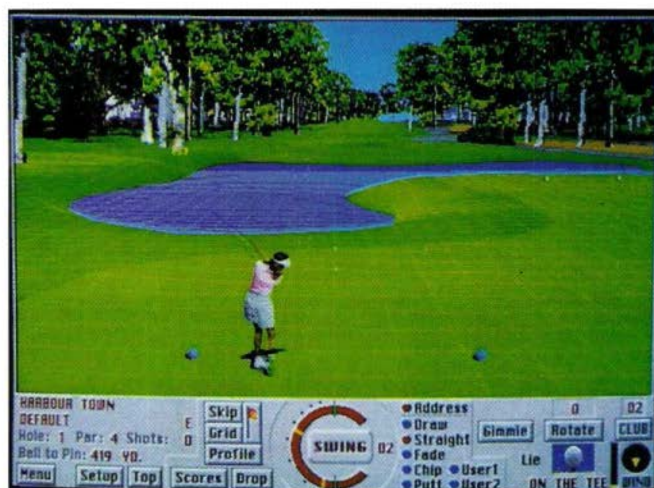
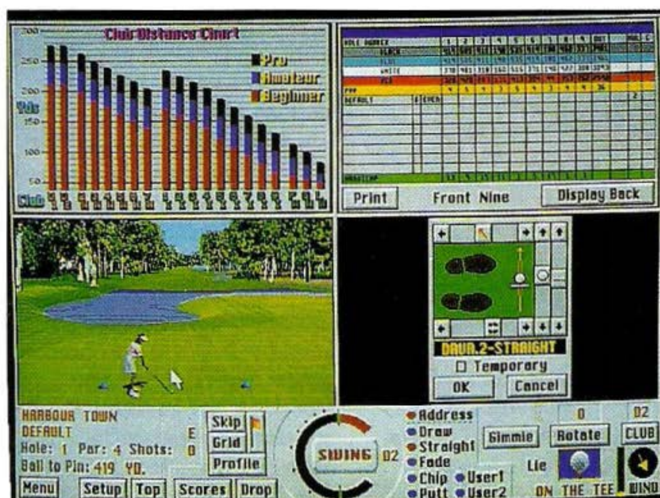
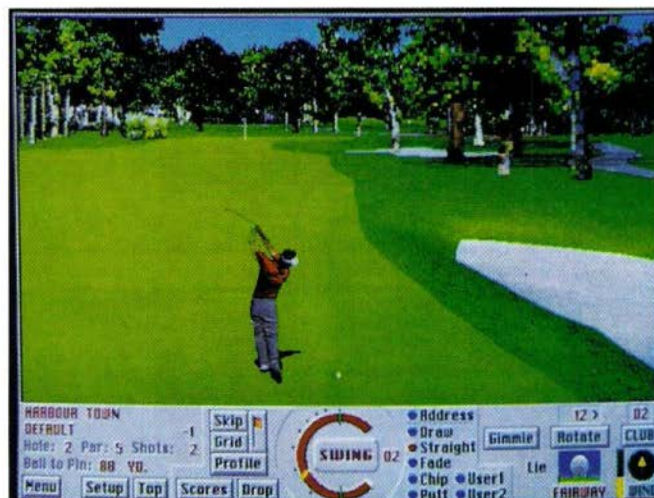
Ein kleines bißchen Schadenfreude kann ich mir bei der Vorstellung von Links 386 pro einfach nicht verkneifen. Gerade vor drei Monaten dachte die gesamte Amiga-Benutzerschaft, daß ihr Spielautomat mit dem Erscheinen einer leicht abgespeckten Version des Golfklassikers Links endlich zur echten Alternative zum PC aufgestiegen wäre. Hähä. Weit gefehlt, denn von Links wird in Zukunft wohl kein Mensch mehr sprechen, zumindest nicht von der bis jetzt überall bekannten Version; denn was uns die Programmierer von Access gerade beschert haben, wirft alle anderen Golfspiele um Jahre zurück.

Bei der Entwicklung von Links 386 pro - so heißt das Schmuckstück - wurden auch die Wünsche der verwöhntesten Anwender noch berücksichtigt. Als direkte Pro-Version von Links kamen bei dem Spiel eine ganze Latte von Neuerungen hinzu: Neun verschiedene, beliebig groß darstellbare und verschiebbare Sichtfenster, statistische Aufzeichnungen über das Spiel jedes einzelnen Golfers, ein computergesteuerter Gegner, und und und...

Adieu 80286, VGA Auf Wiedersehen!

Die gravierendsten Neuerungen sind freilich folgende: Die

m Grünen

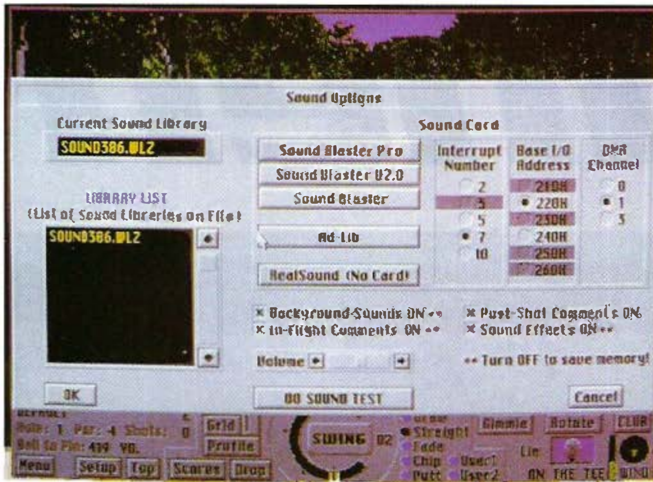





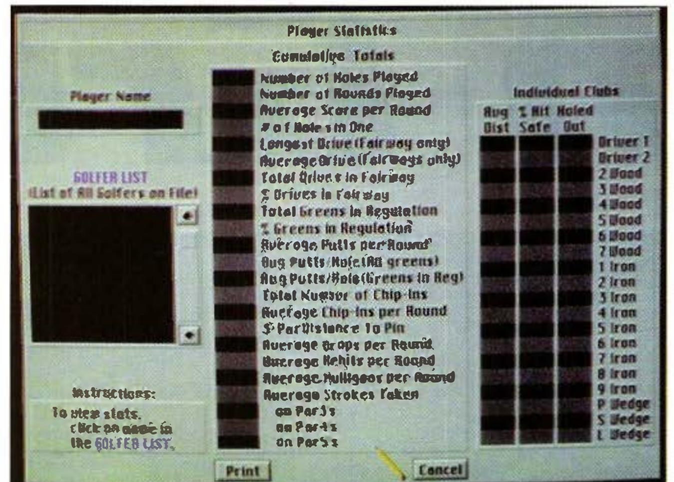
Grafikauflösung hat sich durch den endgültigen Übergang zum Super-VGA-Standard um den Faktor vier erhöht (640 x 480 Punkte in 256 Farben) und um das Ganze zum Laufen zu bringen, braucht der PC eine 386er CPU nebst minimal 2 MB Arbeitsspeicher - besser wären natürlich acht. Daß Golfspielen ein teures Hobby ist wußten Sie ja, oder? Aber Spaß beiseite, es wurde wirklich langsam Zeit, daß die reichlich vorhandene Edelhardware durch entsprechende Spiele richtig ausgereizt wird. In den USA sind 386er-Rechner überdies schon seit gut einem Jahr der mittlere Standard; und weil auch bei uns jeder weiß, welches Land auf dem Entertainment-Sektor den Ton angibt... Ultima 7 von Origin machte vor kurzem erst den Anfang und Access macht mit Links 386 jetzt einen vielleicht entscheidenden zweiten Schritt in die richtige Richtung. Bei all den interessanten Neuerungen, die dem Käufer der Simulation von Anfang an ins Auge fallen, fällt leider auch ein dicker Minuspunkt auf:

Nichts dazugelernt?

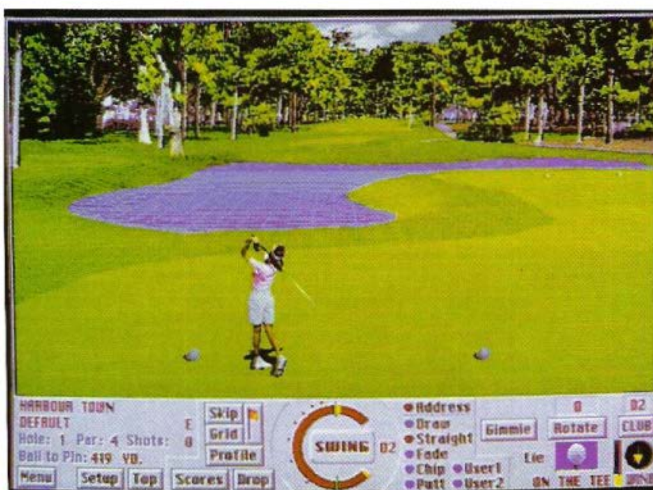
Genau wie beim Vorgängerspiel wurde wieder nur ein einziger Golfplatz beigefügt; der bereits von Links bekannte Harbour Town Yachthafen. In diesem Punkt hat der Hersteller aus den Fehlern der Vergangenheit kein bißchen dazugelernt. Das heißt, wenn man hohe Einnahmen aus dem Verkauf von Zusatzdisketten überhaupt als Fehler bezeichnen kann, denn genau nach diesem Konzept will Access sich auch in Zukunft das Bankkonto rund und gesund halten. Fairerweise lassen sich bereits gekaufte Golfplätze zu Links auch in der Pro-Version dank eines "Course-Converters" weiterverwenden. Grafisch wirken diese alten Plätze in der neuen Version sogar noch ein Quäntchen besser. An die Schönheit der neuen Golfplätze kommen die Links-Plätze natürlich nicht heran; denn um die neuen Pro-Plätze möglichst originalgetreu

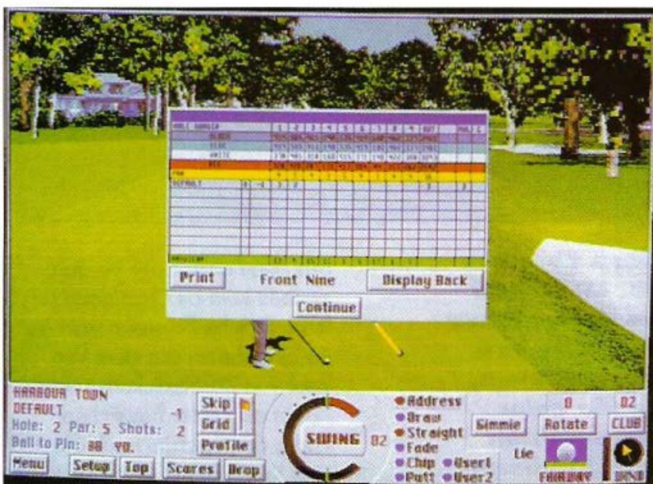
Daten über Daten. Links 386 pro liefert Ihnen eine Fülle von Informationen, die Sie beim zielgerechten Abschlag unterstützen. Sind Sie dann bereit, vollzieht sich Erstaunliches auf dem Monitor. Die Spielerfigur schwingt elegant und realistisch durch.





Hervorragend gestaltete Menüoberflächen ermöglichen die einfache Handhabung des Spiels und leichte Festlegung der gewaltigen Optionsvielfalt.





in der SVGA-Grafik darzustellen wurde der Aufwand wieder um einiges erhöht. Aus über tausendfünfhundert Einstellungen wurde der Harbour Town Golfplatz - unglaublich detailreich - fotografiert und konvertiert, um die ersten achtzehn Löcher für Links 386er zu erhalten. Auf diese Weise kann das Programm selbst den kleinsten Obstbaum perspektivisch richtig plazieren.

Sehr schön und sehr langsam

Wie in der Grundversion wird auch hier die 3D-Grafik von jedem Abschlagspunkt neu berechnet und aufgebaut, was natürlich auch einem 386er einiges an Rechenkraft abverlangt. Um es gleich zu sagen: Unter einem 33 MHz-Rechner mit mindestens 4 MByte Hauptspeicher läßt sich der Bildaufbau gerade noch als schleppend bezeichnen, denn selbst mit dieser "optimalen Windows-Konfiguration" - wie es in der Werbung so schön und trügerisch heißt - müssen nochmal bis zu 4 MByte für grafische Elemente als temporäre Datei auf der Festplatte ausgelagert werden. Erst ab acht MByte Hauptspeicher braucht Ihr PC dann nicht mehr ständig zwischen Platte und RAM hin und her zu schaufeln.
Neben der Grafik wurde auch die Steuerung weiter verbessert, allerdings nur leicht, wie dem Links-Fan bereits der erste Blick auf die Packungsrückseite zeigt. Neu dazugekommen ist ein Pop-Up-Menü aus dem der richtige Club jetzt etwas schneller ausgewählt werden kann. Will man den Sichtwinkel um einige Grad drehen, dann muß die Gradzahl jetzt nicht mehr auf einer Zahlenleiste verschoben werden, sondern kann auf einem Kompaß eingestellt werden.

Bewährtes

Darüber hinaus wurde auch der, schon vom Links-Vorgänger "Leader Board" bekannte Schwung-Indikator noch weiter verbessert. Durch gut getimtes Klicken im richtigen Moment dosieren Sie Schlagstärke und -richtung: Ein erster Mausklick setzt den Schlagvorgang in Bewegung. Während die animierte Spielfigur ihren Schläger in Echtzeit nach hinten schwingt, wandert auch ein Punkt auf dem kreisförmigen Schwung-Indikator in Richtung der "Max"-Markierung; beim Loslassen des Mausknopfs schnellen Schläger und Punkt wieder zurück. Ein zweiter Mausklick, der im Idealfall genau dann erfolgen sollte, wenn der Indikatorpunkt sich auf dem Tiefpunkt des Kreises befindet, entscheidet dann über Links- oder Rechtsdrall des Balles. Mehr muß man eigentlich nicht beachten, um einen guten Schlag zu landen.

Zickzack

Halt! Das Zielen hätte ich jetzt fast vergessen; ordentlich gezielt werden muß natürlich auch. Mit einem rot-weiß gestreifte Pfahl, den man wie ein Landvermesser an der geeignet erscheinenden Stelle plaziert, kann der Ball vor jedem Schlag aufs neue möglichst nahe ans Loch adressiert werden. Beim Putten aus naher Entfernung und auf flachem Terrain steckt darin natürlich keine Schwierigkeit - da wird die Zielmarkierung einfach mitten

ins Loch gesteckt. Ist das Loch dagegen noch einige hundert Meter entfernt, weht kräftiger Wind und liegt vielleicht noch ein dichtes Waldstück zwischen Ziel und Ball, dann landet der Ball beim Anwenden der Luftlinie-Strategie sehr wahrscheinlich sonstwo, aber sicher nicht da wo er soll. In solchen Fällen muß im Zickzack um die Hindernisse herumgespielt werden.

Bis zu acht Spieler können in einer Runde gegeneinander antreten. Die Könnerstufen, Wetterverhältnisse und sogar die Trikotfarben werden bei jedem Spieler individuell eingestellt. Wer's besonders gemütlich mag, der schaltet dazu noch den automatischen Caddy ein, der ihm den geigneten Schläger fertig poliert in die Hand drückt. Da beispielsweise der Wind bei einem Profi sehr viel mehr Einfluß auf die Flugbahn des Balls nimmt, hat auch ein Anfänger die Chance einen Besseren zu schlagen. Für männliche und weibliche Mitspieler wurden verschiedene Spielfiguren eingeführt. Die Animationen beider Geschlechter sind wirklich hervorragend gelungen; der oft gebrauchte, filmische Vergleich ist hier zum ersten Mal wirklich angebracht.

Duelle jetzt auch solo

Wurde der Spaß für Solospieler in der Grundversion noch dadurch getrübt, daß man ständig nur gegen sich selbst antreten durfte, so kann man jetzt auch den individuell konfigurierbaren Computergegner herausfordern. Alle sonstigen Features aus Links wurden auch in der Pro-Version übernommen. Vom Gitternetz, das nach Belieben auf den Rasen projiziert werden kann, um auch die kleinste Unebenheit des Geländes aufzudecken, bis zur grafisch präsentierten Schnellanalyse über das Geländeprofil ist alles geblieben oder leicht verbessert worden. Eindeutig verbessert wurde auch der Sound. Natürlich wurde auch hier nicht im geringsten an den Hardwarevoraussetzungen gespart; ein Soundblaster Pro, eine AdLib Gold oder ähnliches Instrumentarium sollte es schon sein, um die gesprochenen Kommentare ("That must have been a tree!") auch glasklar genießen zu können. Obwohl im Handbuch davon die Rede ist, daß der PC-Lautsprecher nicht unterstützt wird, konnte ich den Speaker in meiner Version des Programms trotzdem anwählen. Ob da vielleicht ein schlechtes Gewissen dahintersteckt? Dem armen AT-Besitzern gegenüber wäre das sicherlich auch berechtigt. Trotzdem, den Fortschritt kann man nicht aufhalten. Und allen anderen einen Schritt voraus zu sein ist ja schließlich nichts Schlechtes, oder?

Thomas Borovskis

SPECS & TECS

CGA · EGA · VGA · SVGA · EMS · HD 5Mb
Ad Lib · Sound Blaster · Roland · Tastatur · Joystick · Maus

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 140.-
HERSTELLER: U.S. Gold
DESIGNER: Access
MUSTER von: Selling Points

RANKING

SPORTSPIEL 93

95 · 85 · 95 · 95
SOUND · GRAFIK · GAMEPLAY · ORIGINALITÄT
Prozent

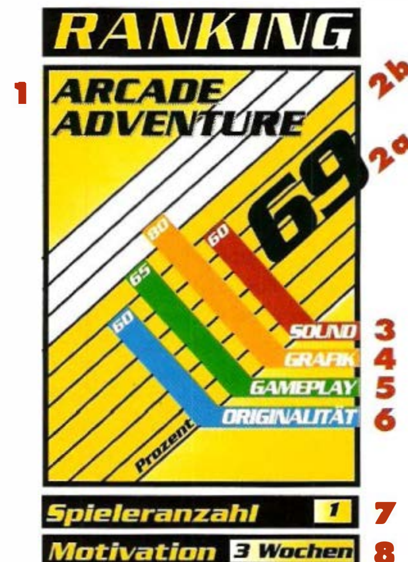
Spieleranzahl: 1-8
Motivation: 2 Monate

Das Urteil der Redaktion...

...will niemals den Anspruch auf Absolutheit erheben und kann es auch nicht.

Was wir wollen ist, Sie auf einen Blick umfassend darüber informieren, ob ein Spiel für Sie interessant ist oder nicht. Natürlich werden die üblichen Zusammenfassungen, in einem "Block" oder "Kasten", nie den Gesamteindruck eines Spiels wiedergeben. Erst das Lesen des gesamten Artikels kann Ihnen ein umfassendes Bild des Programms vermitteln. Um aber dennoch Übersicht in das immer größer werdende Angebot an PC Spielen zu bringen, haben wir die Fülle der Einzelinformationen komprimiert. Daraus wurden zwei in der Aussage unterschiedliche Einheiten, die wir in eine ansprechende, wie leicht verständliche Form gebracht haben.





SPECS & TECS

Die Informationseinheit

Diese Einheit beinhaltet die Daten über Anforderungen, die das Spiel an Ihren PC stellt und wie es technisch ausgestattet ist. Darüberhinaus erhalten Sie zusätzliche Informationen über Hersteller, Preis, etc.

1 Welche Grafikkarten werden unterstützt?
2a Wird EMS-Speicher benötigt?
2b Wieviel Festplattenspeicher wird benötigt?
3 Welche Soundkarte wird unterstützt?
4 Welche Eingabemedien werden benötigt?
5 Wieviel soll das Spiel kosten?
6 Wem ist das Spiel zu verdanken?
7 Wer war der kreative Kopf?
8 Wer hat die Redaktion unterstützt?

RANKING

Die Bewertungseinheit

Hier können Sie auf einen Blick entscheiden, welchen Wert dieses Programm für Sie hat. Der Klassifizierung des Spiels folgt die eigentliche Bewertung, bevor Angaben zur Spielerzahl und Motivationsdauer gemacht werden.

1 Spielgenre
2a Gesamtwertung
2b Darstellung der Bewertungsskala in 10%-Schritten (An ihr orientieren sich die Wertbalken der vier Einzelkriterien sowie die visualisierte Darstellung der Gesamtwertung)
3 Höhe der Soundwertung
4 Höhe der Grafikwertung
5 Höhe der Gameplaywertung (Spielbarkeit)
6 Höhe der Originalitätswertung (Welche neuen Ideen, Spielformen hat das Programm?)
7 Soviele Personen können sich das Vergnügen teilen.
8 So lange fesselt das Spiel an den Monitior.

Die Bewertungseinheit stellt den Gesamteindruck des Spiels grafisch dar.

Die Meinungen über die Gratwanderung zwischen Objektivität und Subjektivität in Spieletests gehen sicherlich auseinander. Wir haben jedoch einen Weg gefunden, die Bewertungen der Redaktion an objektiven Gesichtspunkten festzumachen. Ein Teil dessen ist die nachstehende Faktorentabelle für die unterschiedlichen Spielgenres. Nach wie vor werden für die verschiedenen Bewertungskriterien Prozentwerte vergeben, die nun aber nicht gleichberechtigt einen Durchschnittswert ergeben. Verschiedene Genres stellen ja unterschiedliche Ansprüche an die Programmierung. So hat die grafische Gestaltung einer Simulation sicherlich einen höheren Stellenwert als die eines Denkspiels. Im PC Games-Bewertungssystem werden die vier Kriterien mit sog. Gewichtungsfaktoren multipliziert (siehe Tabelle).

Genre	Gewichtungsfaktor Sound	Grafik	Gameplay	Orig.
Arcade Action	0,3	0,3	0,3	0,1
Jump 'n' Run	0,3	0,3	0,3	0,1
Beat 'em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Shoot 'em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Adventure	0,2	0,3	0,4	0,1
Text Adventure	0,2	0,2	0,5	0,1
Denkspiel	0,1	0,2	0,6	0,1
Simulation	0,3	0,4	0,2	0,1
Rollenspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Strategie	0,1	0,3	0,5	0,1
Sportspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Wirtschaftssim.	0,1	0,3	0,5	0,1

Der PC Games AWARD



Diese Auszeichnung für besonders empfehlenswerte Spiele ist mit keinerlei Mindestgesamtwertung verknüpft. Vielmehr wird der PC Games AWARD solchen Spielen verliehen, die sich im derzeitigen Angebot besonders abheben. Sei es, aufgrund exzellenter Programmierung, faszinierender optischer oder akustischer Machart oder besonders bemerkenswerten Spielideen. Solche Programme sollten auf alle Fälle in jede Softwaresammlung.

Realitätsnähe und Spielspaß - ein Zwiespalt?

Im Frühling 1942 begab sich die US Air Force nach Großbritannien. Ihre Aufgabe war eine Luftoffensive gegen das von Deutschland besetzte Europa zu starten. Microprose verspricht mit der simulierten Teilnahme an den damaligen Bombereinsätzen eine "Flugerfahrung, die Sie nie vergessen werden".



Um eine Flugsimulation im herkömmlichen Sinn handelt es sich bei Flying Fortress eigentlich nicht. Denn für schnittige Flugmanöver und Pirouetten, wie man sie von den vielen anderen Flugsimulationen her kennt und schätzt, war die B17 einfach zu groß und zu träge. Der Mittelstreckenbomber hatte vielmehr die Aufgabe, genau festgelegte Ziele in Deutschland und den besetzten Gebieten punktuell zu bombardieren - und etwas anderes hat der Spieler von Flying Fortress auch nicht zu tun. Über den Ärmelkanal fliegen, Bomben runter und wieder heim zum amerikanischen Stützpunkt. Als Ziele für die 25 Bombermissionen des Spiels wurden einerseits verschiedene militärische Stützpunkte wie V2-Raketenbasen und SS-Hauptquartiere ausgesucht; andererseits hat man aber auch viele andere, nicht unbedingt kriegerische Einrichtungen, wie verschiedene Fabrikgelände, ein Kraftwerk, ein Stahlwerk und einen Bahnhof auf der Abwurfliste stehen...

Multitasking-fähigkeit

Flying Fortress ist keineswegs die erste Simulation eines großen amerikanischen Bombers; schon im vergongenen Winter brachte Mindscape mit Megafortress eine technisch gelungene Simulation der B52 auf den "F16-" und"Mig"-verwöhnten Markt. 'Es käme weniger auf das fliegerische Können des Spielers als auf seine Multitaskingföhigkeit an' war darüber in einem Testbericht zu lesen. Dieser Meinung kann man sich auch bei B17 ohne weiteres anschließen, nur kann der Spieler diesmal gleich zehn verschiedene Positionen gleichzeitig steuern, bei Megafortress sind es gerade fünf. Überfordert wird man dabei natürlich nicht, denn welche Position der Spieler gerade einnehmen möchte, entscheidet er selbst. Verlässt er beispielsweise den Stuhl des Piloten oder eines der Bordschützen, so übernimmt der Computer in der Haut eines der zehn Besatzungsmitglieder diese Position und lenkt oder verteidigt das Flugzeug ganz nach dessen Fähigkeiten.

Startvorbereitungen

Allein das Bugsieren der Fortress vom "Parkplatz" zur Startbahn ist ein Vorgang, der einige Minuten Zeitaufwand und viele Schweißtropfen kostet und die Realitätsnähe der Simulationen bereits sehr deutlich macht. Befindet man sich erst einmal sicher in der Luft, bleibt einem sehr viel Zeit, sich mit den einzelnen Posten innerhalb seiner Maschine bekannt zu machen. Neben dem Piloten- und dem Co-Pilotensessel, gibt es noch acht andere Positionen zu besetzen: Ein Bordfunker, ein Navigator, ein Bombenschütze und fünf Maschinengewehrschützen müssen, falls das noch nicht geschehen ist, auf ihre Plätze verwiesen werden.
Die meisten der zehn Positionen haben eine gesonderte Sicht aus dem Flugzeug; besonders der Ausblick aus dem oberen und unteren Geschützturm erlauben ganz reizvolle Ausblicke auf die anderen Flugzeuge im Geschwader (man fliegt die Missionen immer in "V"-förmiger Formation) und auf die Erdoberfläche, die sich im ganzen Spiel leider in ausgesprochen langweiligen Grüntönen präsentiert. Nachdem der schöne Ausblick nach 10 oder 20 Minuten doch etwas langweilig wird und man sich auch am üblichen Schnickschnack wie "Chase View" und dem durchaus reizvollen "Regisseur Modus" ein bißchen sattgesehen hat, kommt die Zeitrafferfunktion und die Zeitsprungfunktion doch sehr gelegen. Auf diese Weise lassen sich die Flugzeiten dann doch auf ein erträgliches Maß reduzieren. Bei wichtigen Ereignissen schaltet das Spiel automatisch in den Echtzeitmodus zurück und gibt dem Spieler

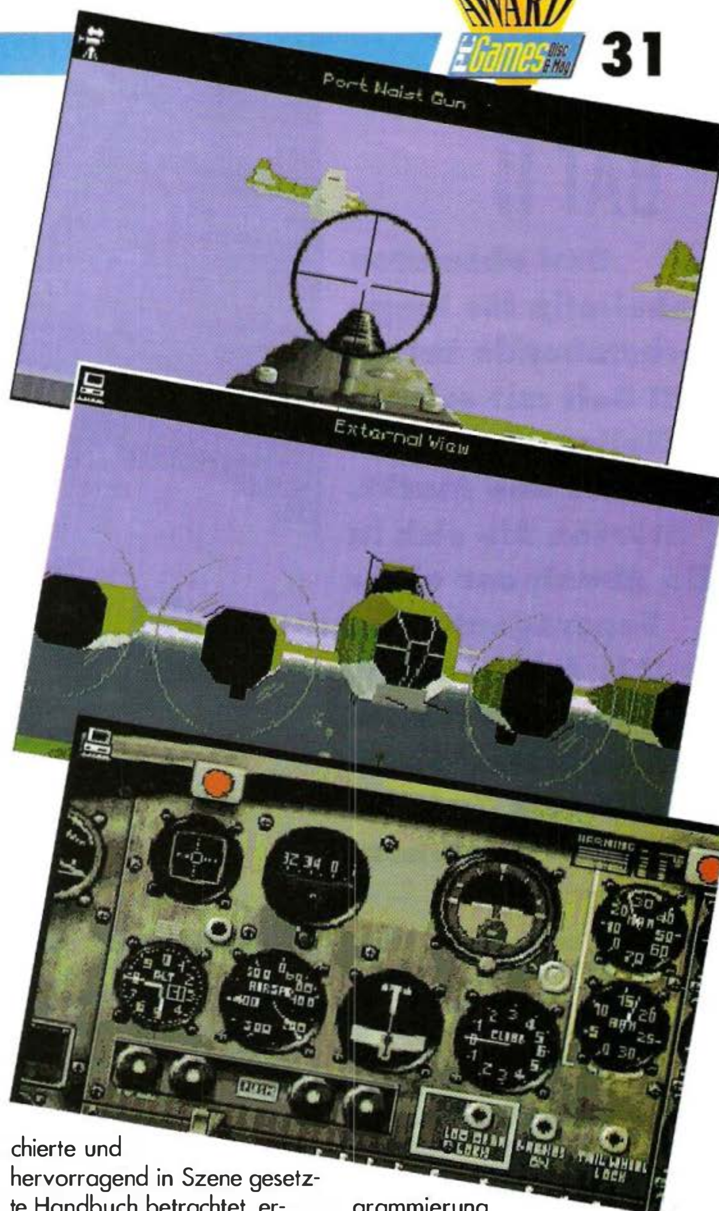


Perfektionismus ist sicherlich zu bewundern, aber für ein Computerspiel vielleicht doch etwas über das Ziel hinausgeschossen.

Spielspaß

B17 - Flying Fortress





die Gelegenheit, wieder mitzumischen. Wird das Geschwader über feindlichem Gebiet beispielsweise von Flakfeuer oder deutschen Flugzeugen überrascht, kann auf einem der Geschützposten aktiv mitgekämpft werden. Doch das Kämpfen in den - zum Teil um 360 Grad drehbaren - Geschütztürmen erwies sich leider als ziemlich frustrierendes Erlebnis und das obwohl Mündungsfeuer und Zielgerät grafisch ausgesprochen gut dargestellt werden.

Leichte Beute

Der Wurm liegt nämlich darin, daß die angreifenden Flugzeuge die meiste Zeit nur als kleine Punkte am Horizont dargestellt werden und sich der B17 nur ab und zu für einige Sekunden nähern. Bis man das Ziel dann erst einmal im Visier hat, ist es schon wieder weg. Da die Angreifer, für die das träge Geschwader (zumindest im Spiel) ein gefundenes Fressen ist, bei jedem Angriff im Durchschnitt zwei Mannschaftsmitglieder und irgendwelche Teile am Flugzeug treffen, wird der Spieler sowieso dringender im Flugzeugrumpf gebraucht, um unversehrte Crewmitglieder zur Versorgung der Verwundeten oder zu Reparaturarbeiten abzukommandieren.

Der Abwurf

Mehr oder weniger heil am Ziel der Reise angekommen, wartet noch eine andere schwierige Aufgabe auf den Spieler. Auf dem Posten des Bombenschüzen gilt es die tödliche Ladung in ihr Ziel lenken. Für Mig 29-Verwöhnte: Elektronisches Aufschalten ist nicht, und genau deswegen bekommt der Bombenschütze im wichtigsten Teil der Mission die völlige Macht über das Flugzeug. Er muß das Ziel mit seinem speziellen Sichtgerät orten und die Fortress auf einen exakten Kurs bringen, der die abgeworfenen Bomben dann auch dort niedergehen läßt, wo sie hin sollen. Sicher ist das der schwerste Teil der 25 völlig gleichartig aufgebauten Missionen. Ist die Bombardierung des primären Ziels aus irgendeinem Grund nicht möglich, dann bietet jede Mission auch noch ein alternatives, sekundäres Ziel. Ist das blutige Geschäft erledigt, muß das Geschwader wieder möglichst unversehrt zum Stützpunkt zurückkehren, und das war's dann auch schon

Wenn man den grafischen Aufwand und das toll recherchierte und hervorragend in Szene gesetzte Handbuch betrachtet, erscheint es wirklich sehr schade, daß die Simulation nicht doch ein bißchen mehr Spielspaß zu bieten hat. Überragend ist die Vektorgrafik allerdings auch nicht, denn auch auf einem schnellen 386er wirkt sie ziemlich träge (liegt es an der Programmierung oder am Flugzeug?) und vor allem farblich sehr eintönig. Auch soundmäßig hat mich lediglich die Anfangsmelodie erfreut, der Rest ist eintöniges Motorenbrummen und ein paar Schußgeräusche.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECS

CGA	Ad Lib
EGA	Sound Blaster
VGA	Roland
SVGA	Tastatur
EMS	Joystick
HD 8,2 Mb	Maus

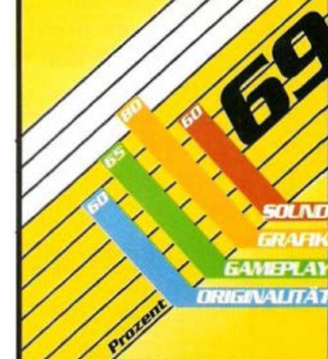
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120.-

HERSTELLER
Microprose

DESIGNER
Derrick Austin

MUSTER von
Hersteller

RANKING



Spieleranzahl 1

Motivation 3 Monate

BAT II

Den absoluten Geheimtip für lange Herbstabende bringt UBI Soft mit seinem Rollenspiel BAT II auf den Markt. Stürzen Sie sich in die Abenteuer eines Superagenten im 21. Jahrhundert, und der Herbst wird im wahrsten Sinne des Wortes "wie im Fluge" vergehen.



Agenten im All

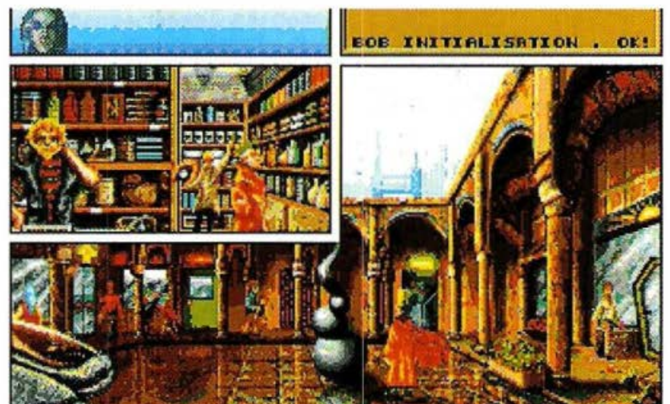
Man schreibt das Jahr 2047, Bush und Kohl haben abgedankt, und auch anderen Regierungen erging es nicht besser. Die "Konföderation der Galaxien (C.F.G.)", geleitet von neun sog. Weisen, hat die Belange der Erde und des Universums in ihre Hände genommen.
Das dringendste Problem ist im Moment die Kolonisation des Sonnensystems. Doch wie nicht anders zu erwarten, können auch in ferner Zukunft die unterschiedlichen Interessen der Kolonien nicht unter einen Hut gebracht werden. Aus diesem Grunde wurde auf der Erde das "Büro für weltliche Angelegenheiten (B.A.T.)" geschaffen, eine Art nationenübergreifender "Secret Service", dem Sie als Undercover-Agent angehören. Ihre Aufgabe ist es nun, die hierbei anfallenden Probleme unter Wahrung größtmöglichster Diskretion zu lösen.

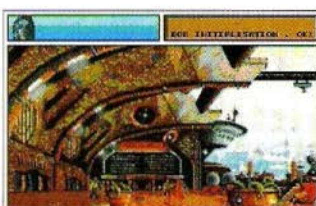
Was ist zu tun?

Sie befinden sich auf ROMA II, einer Metropole des Planeten SHEDISHAN. Diese Stadt, ausgestattet mit den modernsten Errungenschaften humanoider Zivilisation, stellt eine erstaunliche Mischung uralter menschlicher und intergalaktischer Traditionen dar. ROMA II ist das perfekte Beispiel, von dem was man `High-Tech-Paradox' nennen könnte. Fremdartige und angsteinflößende Wesen kreuzen Ihren Weg, gewagte Missionen müssen bewältigt werden, zahlreiche Geheimnisse warten auf ihre Enthüllung. Am Anfang des Spieles müssen Sie sich in ein bestimmtes Hotel begeben, in dem Ihre Kontaktfrau auf Sie wartet. Diese schwarzhaarige Schönheit wird Ihnen erklären, wie Sie Ihre Abenteuer zu beginnen haben. Um Ihren beschwerlichen Weg etwas angenehmer zu gestalten, gibt sie Ihnen zu dem noch eine Hand voll notwendiger Utensilien mit auf den Weg. Und keine Angst - selbst wenn Sie nicht in der Lage sein sollten, Teile der Ihnen gestellten Aufgaben zu lösen, mindert das keineswegs das weitere Spielvergnügen; denn im Gegensatz zu manch anderen Adventures, wie z.B. STAR TREK, ermöglicht B.A.T. II auch ein Weiterkommen, ohne spezielle Aufgabenstellungen lösen zu müssen. Also genießen Sie die fremde, aufregende und perfekt animierte Umgebung dieses Spiels - tauchen Sie ein in eine fremde Zivilisation und nehmen Sie sich ungeniert Zeit, eine Disco oder ein Kino zu besuchen und danach einen Snack in einem intergalaktischen Fast Food Restaurant einzunehmen. Niemand wird es Ihnen übel nehmen.

Gestalten Sie sich Ihren Agenten

Weiterhin gestattet das Game entweder gleich zu Beginn mit

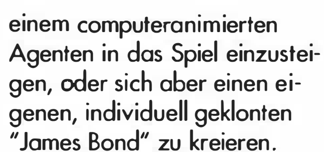












Der James Bond der Zukunft präsentiert sich auch in einem zeitgemäßen Gewand. Und M hat mit dem Bioputer auch ganze Arbeit geleistet.

einem computeranimierten Agenten in das Spiel einzusteigen, oder sich aber einen eigenen, individuell geklonten "James Bond" zu kreieren. Machen Sie hier ruhig rege Gebrauch, und lassen Sie Ihr Alter Ego abtauchen in Welten, die Sie selbst so gerne besuchen würden. Diesen Super-007 können Sie im Verlauf des Spieles mit diversen Waffen
-Voktrasof (leichte, einem Stift ähnelnde Waffe)
-Plasmatron (eine Laserpistole großer Kraft und Zuverlässigkeit)
-Hasta 2000 (Schallkanone mit geringer Feuerkraft)
-Pilum Laser (unpraktische, aber äußerst feuergewaltige Waffe)
und Schutzvorrichtungen
- Kraftfeld (kleine Batterie, die ein Schutzfeld erzeugt)
- Prismenbrustpanzer (ein abdominal fokalisierendes Schutzschild = absorbiert die Energie der abgefeuerten Strahlen und konzentriert sie auf die eigene Waffe)
ausrüsten.

Da viele Entfernungen zu groß sind, um sie per pedes zurückzulegen, gibt es einige futuristische Gefährte, von denen jedes für sich eine Art kleinen Flugsimulator darstellt. Hierbei bleibt es dem Spieler freigestellt selbst die Steuerung zu übernehmen, oder die Automatik fliegen zu lassen. Man kann unter folgenden Raumschiffen wählen:
- Via Express (hängende Stadtautobahn, die die verschiedenen Stadtteile von ROMA II untereinander verbindet).
- Mosquito (kleines Spacetaxi mit oder ohne Fahrer, mit dem Sie auf den Dächern der Hochhäuser landen können).
- Katatruck (Reinigungsschiff).
- Raeda V6 (interplanetarisches Schiff, das auf dem Astroflughafen von ROMA II startet).

B.O.B.

Wie bereits erwähnt, müssen Sie sich um Ihren Agenten auch kümmern. Sie müssen ihn mit Nahrung versorgen, ihm genügend Schlaf verschaffen, sein Gedächtnis trainieren und sich um etwaige Wunden kümmern. So führt exzessiver Alkoholgenuß zu derben Nebenwirkungen. Es kann vorkommen, daß Ihre Sehschärfe beträchtlich nachläßt (die Zeichnungen werden Ihnen unscharf erscheinen); um Ihren Agenten sterben zu lassen, müssen Sie schon einiges falsch machen - aber das braucht Zeit!
Über das körperliche Befinden Ihres Agenten gibt Ihnen jederzeit B.O.B. Auskunft, ein organischer bidirektioneller Bioputer, der in Ihren Unterarm implantiert ist. Hier können Herzrhythmus, Reflexe, Pulsschlag, Verletzunge, Schlaf- und Kalorienbedarf und vieles mehr abgefragt werden. Ist mit Ihnen etwas nicht in Ordnung, leuchtet ein entsprechendes Item rot auf. Es sagt Ihnen, was zu tun ist, um wieder zu alter Stärke zu gelangen (also essen, trinken, schlafen etc.).

Die Säle der Arkaden

Auf Ihrer Reise durch ROMA II begegnen Ihnen außer einer Menge kurioser Menschen auch etliche öffentliche Einrichtungen, die Sie problemlos besuchen können. Neben einer Sauna, einer Disco und einem Kino finden Sie auch eine Spielhalle, die sog. Arkaden. Das Tolle dabei ist, daß Sie hier auch tatsächlich spielen können. Drei Games stehen Ihnen hierbei zur Verfügung. Sie können wählen zwischen Quattro, Chidam und Tubular. Letzteres ist eine Art Reservoir-Spiel, bei dem Sie versuchen müssen, eine Flüssigkeitsmenge durch Auf- und Abdrehen von Wasserhähnen auf ein gleiches Niveau zu bringen. Gelingt es Ihrem Agenten, wird er Ihnen zulächeln. Versagt er, wird er ärgerlich. Chidam ist eine Art chinesisches Damespiel, während man bei Quattro versuchen muß, Felsbrocken mit Schlägern zu zertrümmern.

Fazit

B.A.T. II ist ein intelligentes und anspruchsvolles Rollenspielspektakel, das besonders durch seine grafische Gestaltung zu überzeugen weiß. Die Flugsimulatoren fallen im Vergleich zur übrigen Gestaltung etwas ab (einfache Vektorgrafik im "Killing Cloud"-Stil), aber der Spieler wird dafür mit exzellentem Design und Liebe zum Detail, besonders auf ROMA II, entschädigt. Der Sound unterstützt die Atmosphäre des Spieles in angemessener Weise, auf unötigen Bombast wurde verzichtet. Die Motivation des Spielers kann mühelos aufrecht erhalten werden. Interessantes und aufregendes Spielvergnügen ist garantiert. Diese Investition kann ohne Bedenken getätigt werden. B.A.T. II schickt sich an, ein Kultklassiker zu werden.

Dietmar Langner ■

SPECS & TECS

CGA	AdLib
EGA	Sound Blaster
VGA	Roland
SVGA	Tastatur
EMS	Joystick
HD 16Mb	Maus

PREIS lt. Hersteller ca. DM 119.-
HERSTELLER UBI Soft
DESIGNER H. Lange, F. Jeannin
MUSTER von UBI Soft

RANKING

ROLLENSPIEL 92

Prozent	
SOUND	92
GRAFIK	92
GAMEPLAY	96
ORIGINALITÄT	87

Spieleranzahl 1
Motivation 4 Wochen

THEATRE OF WAR

Vom Mittelalter zur Moderne

Mit dem "Kriegstheater" überrascht Three-Sixty den Käufer mit einem doch recht ungewöhnlichen Strategiespiel. Wer glaubt, hier etwas ganz Normales vor sich zu haben, liegt völlig falsch, denn anders als andere Spiele des Genres, erinnert Theatre of War doch mehr an ein überdimensionales Schachspiel.

Im Hauptmenü steht dem Hobby-Feldmarschall die erste schwere Entscheidung bevor! Sie müssen sich eine der drei Zeitepochen aussuchen, in der sie Ihren Feldzug starten wollen. Zur Auswahl stehen das Mittelalter (Nahkampf, Bogenschützen und Katapulte), der Erste Weltkrieg (mehrläufige MGs, Panzer und Kanonen) und die Moderne (Stealth, Radar, Flugzeuge und Raketen). Über die Option Play gelangen Sie nun ins eigentliche Spiel. Hier erwartet den Spieler eine große Überraschung. Das ganze Spiel kann im 3D-Modus gespielt werden. Das hört sich wirklich toll an, ist aber nicht zu empfehlen. Das Schlachtfeld ist wie ein Schachbrett aufgebaut. Die einzelnen Spielsteine erinnen mehr an "Mensch ärgere dich nicht" als an Soldaten und Kanonen. Jede dieser Soldaten haben eigene Bezeichnungen (z.B. Bauer, Kaiser, Fechter) und können verschiedene Handlungen ausführen. So kann der Bauer zum Beispiel bauen, schlagen, und sich zurückziehen. Der Hauptbildschirm ist so aufgebaut, daß in der Mitte das Schlachtfeld in 3D oder wie gehabt zweidimensional zu sehen ist. Rechts oben sind Spielgeschwindigkeitsicons und rechts unten die Handlungsicons der angewählten Spielfigur. Links oben sind die Icons, mit der die Perspektive ausgewählt werden kann. Darunter



ist eine kleine Übersichtskarte über das gesamte Spielfeld. Am unteren Bildschirmrand ist eine Iconleiste, mit der die einzelnen Spielfiguren angewählt werden können.

Auf in die Schlacht!

Als erstes ist es ratsam, die 3D-Perspektive umzuschalten, denn der Spieler sieht hierbei das Spielfeld aus der Sicht der angewählten Spielfigur. So geht beim eigentlichen Gefecht jegliche Übersicht verloren. Hat man also eine Spielfigur angewählt erteilt man ihr einen Befehl, der auch prompt in Echtzeit ausgeführt wird. Apropos Echtzeit. Die Aktionen des Gegners werden natürlich auch in Echtzeit ausgeführt. Das führt teilweise zum totalen Chaos. Streiten zwei Spielfiguren um ein Spielfeld, verwandeln sie sich in zwei kleine kämpfende Männchen. Gekämpft wird, bis alle gegnerischen Steine geschlagen sind, oder der Gegner kapituliert.

Schach für Fortgeschrittene?

Wenn man so will ja! Wer gerne Schach spielt, wird auch Theatre of War gut finden. Lediglich mit dem Echtzeitablauf wird so mancher am Anfang seine Probleme haben. Grafisch geht es zur Zeit nicht besser. Super VGA ist ebenso zu empfehlen, wie ein Soundblaster. Das Spiel verfügt nämlich über 640 x 480 x 256 Farben und Digi-Jazz-Begleitung. Mit Theatre of War hat Three-Sixty ein neues Kapitel im Bereich Grafik und Sound aufgeschlagen.

Stefan Zöbisch ■



SPECS & TECS

CGA	Ad Lib
EGA	Sound Blaster
VGA	Roland
SVGA	Tastatur
EMS	Joystick
HD 5Mb	Maus

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 100,-
HERSTELLER: Three-Sixty
DESIGNER: Rick Banks
MUSTER von: Electronic Arts

RANKING

STRATEGIE 70

60 75 85 80
SOUND
GRAFIK
GAMEPLAY
ORIGINALITÄT
Prozent

Spieleranzahl: 1-2
Motivation: 5 Monate

BIRDS OF PREY

Konvertierungsschwalbe

ARGONAUT SOFTWARE entstand 1982 im Schlafzimmer von Jez San. Heute ist es eine große Produktionsstätte nördlich von London mit etwa 30, auf Simulationen spezialisierte, Fachleuten. Etwa vier Jahre wurden in die Entwicklung von Birds of Prey investiert.

Das Ergebnis ist eine Flugsimulation zwischen den verbündeten Ländern der Nato und den Sowjets, in der die gesamte Luftwaffe eingesetzt werden kann. Unter 27 Fliegern wählt man hier den jeweils bevorzugten Kampfflieger für Angriff, Abwehr, Eskorte oder Patroullie, einen Lang- oder Kurzstreckenbomber, Transporter für Nachschub oder Truppen und Flieger für die Aufklärung oder für Lauschangriffe.

Üppiger Flugzeughangar

Der Krieg beginnt mit dem Eintrag eines neuen Piloten und endet mit dessen Ableben. Daher ist es besonders wichtig den jeweiligen Spielstand zu speichern. Je erfolgreicher Sie agieren und Erfolge erzielen, desto wichtiger wird das Speichern.
Auch den erfahrenen Simulationsfliegern empfehle ich den ersten Eintrag als Rookie (Anfänger) zu absolvieren, um so im Cockpit einen besseren Überblick auf die Funktionen und deren umfangreiche Tastaturbelegung zu erhalten. Denn nahezu alle Tasten sind mit Funktionen belegt. Als besonders nützlich erweisen sich hier die Karte, mit Positionsangabe des Zieles, und der Intelligence Report mit neuesten Daten über den Feind und dessen Aktionen.

Technische Altersschwäche

Bei all der Vielseitigkeit und dem Umfang dieses Spiels, bleibt die Frage, was während der vierjährigen Entwicklungsphase für die Grafik getan wurde. Man könnte sie zwar als gut bis befriedigend einstufen. Aber bei dem hohen Stellungsgrad dieses Spielsystems, erweist sie sich als zu simpel und ungenau, und damit diesem Spiel unwürdig. Deutlich unter dem Niveau einiger Konkurrenten präsentieren sich hier die bewegten Bilder.
Auch am Sound wurde offenbar gespart.
Das Mittelmaß von Grafik und Sound drücken natürlich auf das Gesamtbild dieser Flugsimulation, so daß sie unter dem Strich nicht als Top-Produkt bewertet werden kann.

Maccioni Costantino ■

SPECS & TECS

CGA, EGA, VGA, SVGA, EMS, HD 3Mb
Ad Lib, Sound Blaster, Roland, Tastatur, Joystick, Maus

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Electronic Arts

DESIGNER
Argonaut Software

MUSTER von
Hersteller



DARKLANDS

Mittelalter Live

Wem "Pirates!" gefallen hat, der wird von "Darklands" begeistert sein. Etwas mehr Rollenspielcharakter, sehr viel mehr Möglichkeiten und eine atmosphärisch äußerst dichte Darstellung des mittelalterlichen Deutschland machen "Darklands" zu einem hervorragenden Spiel.

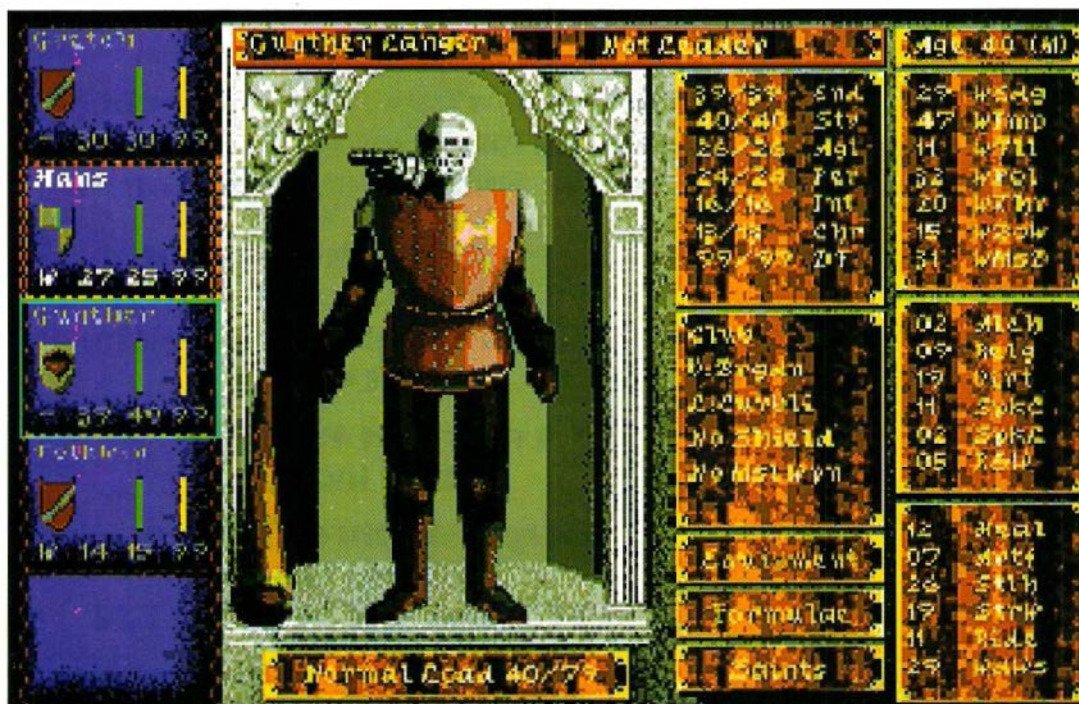
Uns bei Microprose langweilen Schlagdrauf-und Schluß-Abenteuer, die mit dämlichen Rätseln gespickt sind, und in denen man den magischen Grumpfel braucht, um den bösen Zauberer Dummschlag zu töten." Das ist der Kommentar des Entwicklungsteams von"Darklands" zur derzeitigen Lage auf dem Markt für Computerrollenspiele, und es ist ihnen tatsächlich gelungen, dem etwas entgegenzusetzen. Der Schauplatz für die Heldentaten einer aus vier Charakteren bestehenden Gruppe, ist das mittelalterliche Deutschland des 15. Jahrhunderts, auf dessen Boden sich 90 Städte und unzählige Dörfer, Burgen und Klöster befinden. Ihre Aufgabe ist nun keine geringere, als die vier von Ihnen geführten Charaktere zu Helden zumachen.

Wie wird man ein Held?

Dazu müssen wie in jedem Rollenspiel erst einmal Figuren erschaffen werden, es sei denn man gibt sich mit vier Vorgefertigten zufrieden. Die Geburt verläuft recht unproblematisch, da hierzu nur der Stand des Abenteurers gewählt werden muß (irgendwo zwischen Leibeigenem und Adligem) und dann die Werte für Ausdauer, Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz, Charisma und Tugend bestimmt werden. Bishierher sieht alles genauso aus, wie man es von jedem anderen Rollenspiel gewohnt ist, doch schon der nächste Schritt ist anders. Es wird nämlich keine Charakterklasse gewählt, sondern nur ein Beruf, den die Figur in ihrer Jugend ausgeübt hat. Diese Berufe bestimmen, wie gut ein Charakter die 18 vorhandenen Fähigkeiten beherrscht, sind jedoch keine Festlegung für das weitere



Spiel, d. h. es ist möglich, sowohl gut zu kämpfen als auch gut zu "zaubern". Als nächstes fällt auf, daß es im Spiel keine "Erfahrungspunkte" und keine ausgeprägten Lernphasen gibt; stattdessen werden Fähigkeiten durch"learning by doing" verbessert: direkt nach dem Einsatz einer Fähigkeit, z. B.einem Kampf oder einem Gespräch, erhält man eine Meldung, ob sich etwas verbessert hat.



Durch die hervorragende atmosphärische Erzähldichte wird Darklands zur Reise in die eigene Geschichte, Richard Wagner hätte Pate stehen können.

Nach diesem kurzen Exkurs über den Rollenspielcharakter von "Darklands" nun wieder zurück zur entscheidenden Frage, wie man ein Held, bzw. vier Helden, wird. Dafür ist es sehr wichtig, erst einmal berühmt zu werden, da man zu Beginn des Spiels überall unbekannt ist. Sehr schnell stellt sich dann heraus, daß Ruhm eine ortsabhängige Größe ist, denn nach den ersten erledigten Aufgaben betrachten manche Städte die Abenteurergruppe als"local

heroes", während in anderen Städten bereits Steckbriefe aufgehängt werden. Doch Ihre Berühmtheit im Heiligen Römischen Reich Deutscher Nation steigt (hoffentlich) immer weiter, und nach einigen Wochen oder Monaten Spielzeit sind Sie vielleicht ein zweiter Siegfried.

Außen hui, innen pfui?

Bevor nun die Aufgaben, möglichen Begegnungen und Orte genauer beschrieben werden, sind ein paar Worte dazu nötig, wie sich "Darklands" präsentiert. Die Anfangsanimation und die ersten (stehenden) Bilder lassen einiges erwarten, doch dann verläßt man zum ersten Mal die Stadt und blankes Entsetzen macht sich breit. Es ist mir vollkommen unverständlich, warum Microprose hier ein holpriges Männchen über eine Pixelkarte stolpern läßt. Wo ist denn heutzutage das Problem, solche Reisedarstellungen etwas attraktiver zugestalten? Irgendwann kommt es dann zu einer ersten Begegnung, und das auftauchende Standbild ist wieder sehr schön, aber wehe es kommt zum Kampf. Zwar ist die Grafik während irgendwelcher Kämpfe nicht ganz so entsetzlich wie bei Überlandreisen, doch dem Stand der Technik entspricht das noch lange nicht. Wer auf Grafik im Dungeon Wert legt, wird z. B. "Ultima Underworld" gegenüber "Darklands" den Vorzug geben. Mich stimmte dann allerdings das Kampfsystem schon wieder etwas milder. Alles läuft in Realzeit ab, über eine Pausefunktion kann jedoch alles angehalten werden und den Figuren können neue Anweisungen gegeben werden. Die Kämpfe sind jeweils kleine, taktische Simulationen, und ich habe anfangs mehr als ein Gefecht wegen Stellungsfehlern verloren.
All das würde "Darklands" zu einem weiteren mittelmäßigen Rollenspiel machen, wenn da nicht die hervorragende Umsetzung des historischen Hintergrunds im Spiel wäre.

Sehr realistische Atmospäre

Schon das Lesen des hundertseitigen Handbuchs macht sehr viel Spaß - außerdem hält es auch ernsthafter historischer Überprüfung problemlos stand. So ziemlich alles, was mir zum Thema Mittelalter einfällt, kommt dann auch im Spiel vor, kann angesehen, angesprochen und angegriffen werden. Ein Zeichen für diese Vielfalt ist, daß das Pictures-Unterverzeichnis von"Darklands" 536 Dateien, d.h. Grafiken enthält, und ich bin mir sicher, nach einer Woche Spielzeit noch nicht ein Drittel davon gesehen zu haben. Durch diese ungeheuer vielen Möglichkeiten kommt man im Spiel nie an tote Punkte, an denen man irgendetwas erledigen muß, um weiterzukommen, denn man kann immer noch etwas anderes ausprobieren.

Keine Zauberer, sondern Heilige

Bei all dem Realismus in "Darklands" ist Zauberei natürlich ein Problem, dennoch ist sie für die Spielmechanismen eines Rollenspiels unverzichtbar. Microprose hat die Gratwanderung zwischen Realismus und Spielbarkeit geschafft, indem angenommen wurde, alles, woran die Menschen des 15. Jahrhunderts glaubten, sei möglich. Auf diese Weise kam ein ausgeklügeltes Alchemiesystem zustande, das Heiltränke (Avicennas Essence of Grace) oder Feuerbälle (Zadith s Arabian Fire) und ähnliches ermöglicht. Natürlich ist der Stein der Weisen dabei sehr hilfreich. Gezaubert wird allerdings nicht, aber dafür wird kräftig gebetet, und wenn man die richtigen Heiligen kennt und tugendhaft war, geschehen die unglaublichsten Dinge. All das ist doch sehr hilfreich gegen Raubritter, Hexen und vielleicht sogar Drachen, aber auch wenn man gerade im Auftrag der Hanse den Bischof von Paderborn ein wenig aufmischt. Es ist an dieser Stelle nicht möglich, die vielen ausgefeilten Details von"Darklands" alle aufzuzählen, doch wer sich für längere Zeit in ein Spiel mit hohem Anspruch vertiefen will, dem sei "Darklands" von Microprose wärmstens empfohlen.

Peter Freunscht

SPECS & TECS

CGA, EGA, VGA, SVGA, EMS, HD 16Mb
Ad Lib, Sound Blaster, Roland, Tastatur, Joystick, Maus

PREIS lt. Hersteller ca. DM 130,-

HERSTELLER Microprose

DESIGNER Arnold Hendrick

MUSTER von Hersteller

RANKING

ROLLENSPIEL 79

Sound 79 · Grafik 60 · Gameplay 70 · Originalität 95 (Prozent)

Spieleranzahl 1

Motivation 3 Monate

GRAND PRIX UNLIMITED

Der Spiel- und Bastelspaß

Diese neue Version des Grand Prix von Accolade enthält viele Neuerungen, und erweist sich als up to date im Formel 1-Zirkus.









Alle Rennstrecken der letzten drei Jahre, alle renommierten Rennställe und Fahrer, natürlich auch Michael Schumacher, sind hier zu bewundern. Dazu die Möglichkeit Rennstrecken nach eigenem Geschmack zu modifizieren oder gar vollkommen neu zu erstellen. Auch die Boliden können vom Spieler selbst abgestimmt und somit den Anforderungen des jeweiligen Rennens angepasst werden. Das Hauptmenü ist in drei Punkte unterteilt. Vom ersten aus, dem Einzelrennen, kann man sich nach der Auswahl des Wagens direkt auf die Rennbahn begeben.

Das Novum, Rennstrecken im Eigenbau

Der zweite, die Weltmeisterschaft, bietet Ihnen die Weltmeisterschaften von 1990 bis 1992 zur Auswahl an. Zusätzlich besteht hier die Möglichkeit eine eigene Weltmeisterschaft zu entwerfen in dem vorhandene, oder auch selbst konstruierte, Rennstrecken integriert werden. Der dritte Bereich, der Architektbereich, ist das Novum. Hier werden neue Grand Prix-Strecken erbaut, oder bereits bestehende nach Lust und Laune verändert. Der Spieler bestimmt Anzahl und Ort der Schikanen und Kurven, Gebäude und Hügel, Schilder und Teambaxen. Hier kann jeder seiner Phantasie freien Lauf lassen, und zwar unlimited! Vor jedem Rennen, ob Praxis, Qualifikation oder Hauptrennen, besteht die Möglichkeit, seinen Formel1 Wagen einzustellen. Hier können, von den Reifen und den Bremsen über die Lenkempfindlichkeit, bis hin zur Koordinierung der Drehzahlen und Gänge, alle gewünschten Veränderungen vorgenommen werden. Intressant, auch das Replay. Jede spektakuläre Situation und jeder Crash kann hier aus verschiedenen Perspektiven und in der gewünschten Geschwindigkeit, auf Knopfdruck wiedergegeben werden. Bei den ersten Qualifikationsläufen glaubte ich sogar, eine noch bessere Grafik, als bei "Grand Prix" feststellen zu können. Als ich mich aber für das Hauptrennen qualifizierte und die Mansell`s und Schuhmacher`s an mir vorbeifuhren, mußte ich diesen Eindruck deutlich relativieren. Alle Objekte rund um die Rennbahn und der sichtbare Teil des eigenen Wagens sind sehr gut und deutlich dargestellt. Die gegnerischen Fahrzeuge allerdings stellen sich zeitweise wie fahrende Farbtupfer dar. Der Sound erweist sich allerdings ohne Makel. Sowohl Motorenlärm und quietschende Reifen als auch alle anderen üblichen Geräusche auf einer Rennstrecke klingen echt.

Ein toller Spielspaß, aber beileibe keine Simulation, außer für Rennstreckenarchitekten.

No Simulations. Action!

Der Hersteller behauptet hier ein Spiel für Perfektionisten geschaffen zu haben. Dem kann ich leider nicht zustimmen. Denn ein richtiger Formel1-Freak, der Wert auf eine wirklichkeitsnahe Fahrsimulation legt, kann von diesem Spiel nicht restlos begeistert sein. Denn in diesem Punkt liegt das neue "Grand Prix Unlimited" gemessen an dem alten "Grand Prix" weit zurück. Wer sich allerdings mehr für spektakuläre Action und für die beschriebene Funktion "Architekt" interessiert, sollte auf jeden Fall zugreifen.

Costatino Maccioni

SPECS & TECS

CGA | Ad Lib
EGA | Sound Blaster
VGA | Roland
SVGA
Tastatur
EMS | Joystick
HD 3Mb | Maus

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 90,-

HERSTELLER: Accolade

DESIGNER: Tom Loughry

MUSTER von: Hersteller

RANKING



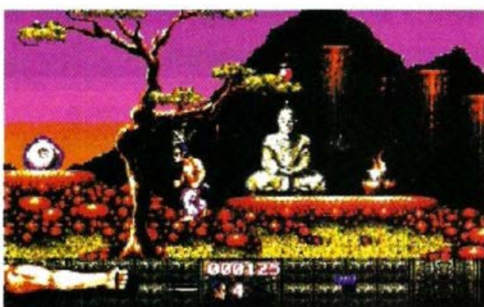
Spieleranzahl: 1

Motivation: 2 Wochen

Vor vielen Jahrhunderten, als noch böse Dämonen in Japan herrschten, stieg der Dämonenkönig vom Berg herab, um den Fürsten Akira zu töten. Durch Einsatz seiner Magie besiegte er einen dem Fürsten treu ergebenen jungen Samurai und tötete den Fürsten.

The First Samurai

... der einsame Kämpfer





Nach seiner ruchlosen Tat flüchtete er in die Zukunft. Mit letzter Kraft aktivierte Fürst Akira seine eigenen magischen Kräfte und schuf mit seinem letzten Atemzug eine geisterhaftes Abbild seiner selbst, einen junge Samurai.

Ein Hauch von Bruce Lee

Sie übernehmen, wie sollte es anders sein, die Rolle des jungen Samurai auf seinem Rachefeldzug. Als echter Samurai beherrschen Sie natürlich auch die Kampfkunst, können also Ihren Gegnern mit Tritten und Schlägen ordentlich zusetzen. Für jeden 'überwundenen' Gegner erhalten Sie Magie-Punkte, die am unteren rechten Bildschirmrand symbolisch durch ein Schwert variabler Länge dargestellt wird. Hat dieses Schwert die volle Länge erreicht, erhalten Sie ein magisches Schwert von Ihrem Meister, mit dem Sie nun so richtig auf die Kreaturen des Bösen einschlagen können. Im Endzeit-Japan findet unser Held nicht nur Waffen und Nahrung, sondern auch 'mystische Gegenstände', wie Zaubertränke und 'intelligente Waffen. Doch auch ein Samurai ist nicht unverwundbar und hat 'nur' vier Leben. Sollte er eines davon im Kampf mit den Mächten des Bösen aushauchen, hat er die Möglichkeit, seine gesammelte magische Energie in eine der vielen auf dem Weg verteilten Regenerationskapseln fließen zu lassen. Verliert er eines seiner vier Leben, setzt er seinen Weg an der zuletzt 'aufgeladenen' Kapsel fort.

Grafik und Sound sorgen für Spielspaß

Unser Held bewegt sich in einer liebevoll gezeichneten und animierten Umgebung, die zwar die Fähigkeiten des MCGA-Modus nicht voll ausreizt, aber in Detailreichtum und Farbenpracht immer noch als gut zu bezeichnen ist. Die Bewegungen aller Spielfiguren sind flüssig, der Samurai bewegt sich wesentlich realistischer als bei so manchen Konkurrenzprodukten.
Die Titelmusik ist nichts ausgefallenes, passt jedoch hervorragend zum Thema des Spiels. Im Spielverlauf selbst wird sie durch diverse Soundeffekte ersetzt.



Gameplay gut gemischt

Das Spiel selbst erinnert ein wenig an eine, zugegebenermassen gut gelungene, Mischung aus 'Bomb Jack' (Jump and Run) und 'The Way of the Exploding Fist II' (Karate - Adventure). Das Kampfelement ist hier zwar dominant, aber kampftechnisch nicht besonders ausgefeilt. Sie können lediglich laufen, springen, klettern, sich ducken, schlagen und treten, was aber für die im Spiel gestellten Aufgaben ausreicht. Die Steuerung selbst ist präzise und schnell.
Fazit: The First Samurai ist eine gelungene Mischung aus 'Jump and Run' sowie Beat 'em up, die den Spieler durch saubere Grafiken und angemessene Sounduntermalung auch für längere Zeit an den Joystick zu fesseln vermag.

Thomas Carlile ■

Ein Spielvergnügen, wie es nur wenige dieser Art für den PC gibt.

SPECS & TECS

CGA | EGA | VGA | SVGA | EMS | HD 1,5Mb
Ad Lib | Sound Blaster | Roland | Tastatur | Joystick | Maus

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 100,-
HERSTELLER: Mirrorsoft
DESIGNER: Vivid Image
MUSTER von: Hersteller

RANKING

ARCADE ACTION

71

	Prozent
SOUND	70
GRAFIK	70
GAMEPLAY	78
ORIGINALITÄT	55

Spieleranzahl: 1
Motivation: 1 Monat

Der Herr der Ringe" von J.R.R. Tolkien gilt auch heute noch als die Fantasysaga schlechthin. Im Dezember 1990 hatte nun Interplay das erste Buch "The Fellowship of the Ring" als Computerspiel auf den Markt gebracht und sich nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Es haperte am Kampfsystem, an der bescheidenen Auswahl der Waffen und Zaubersprüche und an dem viel zu niedrigen Schwierigkeitsgrad.

The Lord of the Rings Vol. II - The Two Towers

Sarumans Auftritt

Nun ist er endlich da, der zweite Teil der Fantasy-trilogie "Der Herr der Ringe". Er behandelt die Reise von der Trennung der Helden bis zu den zwei Türmen und kann als Fortsetzung oder als abgeschlossene Geschichte gespielt werden.

Die Story

Die Stary orientiert sich wieder stark an der Fantasy-Vorlage. Der Hobbit Frodo hat sich zusammen mit Sam von seinen übrigen Gefährten getrennt, um den Ring zum Schicksalsberg zu bringen, wo sie ihn im Feuer des Berges zerstören und damit auf immer dem Zugriff des Dunklen Herrschers Sauron entziehen wollen. Die übrigen Gefährten machen sich auf, die entführten Freunde Merry und Pippin zu retten, die von Orcs nach Isengard entführt wurden, wo der abtrünnige Zauberer Saruman herrscht. Und hier steigt der Spieler nun in die Geschichte ein. Er wird die Gefährten durch den dunklen Wald Fangorn führen, über trügerische Gebirgspässe, durch die großen Höhlen und das schreckliche Marschland der ewigen Geister bis sie endlich die mysteriösen zwei Türme erreichen.

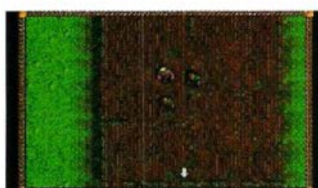
Highlights & Schwachpunkte

Das Geschehen wird im Ultima-Stil von schräg oben gezeigt. Die Gefährten werden am besten mit der Maus durch die Landschaft geführt, wobei man nur den jeweiligen selbst zu bestimmenden Anführer steuert. Die Gefährten folgen dem Anführer automatisch. Gesprochen wird durch die Eingabe von Wörtern, auf die der Befragte mit mehreren Zeilen Text antwortet. Als ob man nicht schon bessere Lösungen z.B. von Ultima Underworld oder Ultima 7 vorgeführt bekommen hätte. Die Gefahr, wegen der Unterhaltungsführung stecken zu bleiben, ist einfach zu groß.
Auch die viel zu geringe Detailfülle ist eine Enttäuschung, wenn man sie z.B. mit Ultima VI vergleicht, das schon einige Zeit auf dem Markt ist und doch bestimmt das fünf bis sechsfache an Details aufweist. Das Kampfsystem ist ziemlich einfach und erinnert entfernt an das altbekannte AD&D-System. Und hiermit wären wir schon wieder bei einem Schwachpunkt des Programms: Acht verschiedene Zaubersprüche und sieben verschiedene Waffen sind für ein Rollenspiel einfach zu wenig.
Doch es gibt auch Positives zu berichten: Das Handbuch ist, vor allem für den Rollenspielneuling, eine wahre Freude zu lesen. Die wenn auch wenigen Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche werden eingehend erklärt. Die Hintergrundgeschichte wird ausführlich erzählt und alle Hauptpersonen werden vorgestellt, um auch dem Spieler, der den "Herr der Ringe" nicht gelesen hat, die benötigten Informationen zu geben und ihn anzuregen, sich auch mit dem Buch selbst zu beschäftigen.









Und wieder gescheitert

Der zweite Teil der Trilogie hat also wieder die gleichen Schwächen wie der Erste. Die Auswahl an Waffen und Zaubersprüchen hat sich nicht verbessert. Der Schwierigkeitsgrad ist wieder viel zu niedrig und wenn man das Buch kennt, fast nicht vorhanden. Von Komplexität keine Spur. Man geht einfach ein vorgegebenes Lösungsschema ab. Man hätte sich vielleicht doch besser etwas vom Buch lossagen sollen, um den Spielspaß zu erhöhen. Mag der erste Teil zu seiner Zeit noch innovativ gewesen sein, der zweite Teil ist einfach veraltet und kann nur absoluten Fans des ersten Teils empfohlen werden. Schade, denn der Stoff für ein Highlight der Rollenspielgeschichte wäre mit dieser Vorlage auf jeden Fall vorhanden gewesen.

Lars Geiger ■

Und wieder wird ein weiteres Kapitel des Fantasy-Klassikers aufgeschlagen. Die Hobbit-Fangemeinde wird's danken.

SPECS & TECS

CGA	Ad Lib
EGA	Sound Blaster
VGA	Roland
SVGA	
	Tastatur
EMS	Joystick
HD 5.5Mb	Maus

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 110.-

HERSTELLER
Interplay

DESIGNER
Scott Bennie

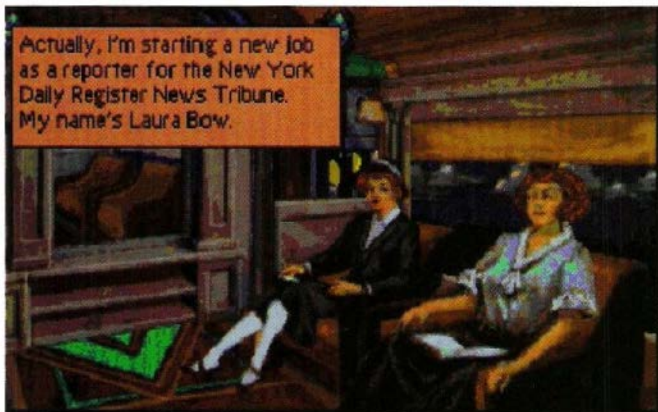
MUSTER von
Leisuresoft

RANKING



Spieleranzahl 1

Motivation 2 Wochen



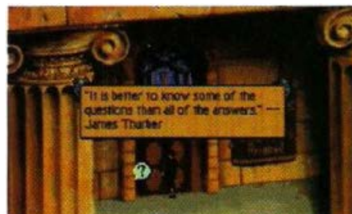
Während Laura ihre neue Stelle antritt (rechts), baut ein zweiter Handlungsstrang die geheimnisvolle Geschichte des gestohlenen Artefakts auf.

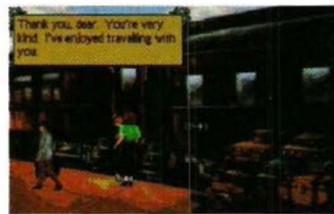


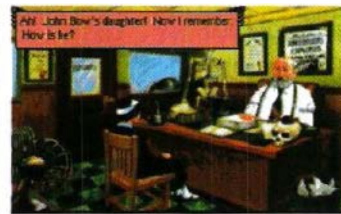
LAURA BOW Der Dolch des Amon Ra

Archäologisches Krim

Versuchen Sie sich an der Aufklärung von Morden unter Ägyptologen und machen Sie Laura Bow zu einer erfolgreichen Reporterin. Doch Vorsicht! Es gibt viele Todesarten, und eine davon ist, an Rechtschreibfehlern zu ersticken.







Spätestens seit Indiana Jones ist die Archäologie als recht abenteuerträchtig erkannt worden, und so spielt Laura Bows zweites Abenteuer nun in diesem Milieu. Zum Fluch des Pharao, geheimnisvollen Hieroglyphen und verschwundenen Schätzen gesellen sich noch die zur Zeit sehr beliebten Dinosaurier - insgesamt ein sehr schöner Hintergrund, der mit vielen kalten Leichen und ein wenig heißer Liebe garniert wurde.



Mädchen, Mumien, Mörder

Laura Bow, die aus "The Colonel's Bequest" bekannte, erfolgversprechende Nachwuchsreporterin, tritt im Jahre 1926 ihren Job bei einer großen New Yorker Zeitung an. Ihre erste Aufgabe ist, die Untersuchung eines Diebstahls: Der Dolch des Amon Ra ist aus dem Leyendecker-Museum verschwunden. Nun liegt es an Ihnen, ob sich die Hoffnungen auf Karriere in der großen Stadt erfüllen werden. Im Laufe Ihrer Recherchen müssen Sie sich Zutritt zum Wohltätigkeitsball des Museums verschaffen, wozu man mit dem Taxi durch die Stadt fährt und brav alles mitnimmt, was nicht niet- und nagelfest ist - das Ganze riecht nach "Larry 1".
Damit ist im Museum dann allerdings Schluß, denn hier können die verschiedensten Leute befragt und belauscht werden, viele Räume und Verstecke sind zu erkunden, außerdem schlägt der Fluch des Pharao gnadenlos zu: Mit schöner Regelmäßigkeit tauchen liebevoll gestaltete Leichen auf, mal im Sarkophag des Pharaos, mal zwischen Dinosauriern. Natürlich bleiben auch Sie als Ermittler nicht davon verschont, als Strafe für Unachtsamkeiten einer der vielen verschiedenen Todesarten zum Opfer zu fallen, so daß wie immer gilt: Save early, save often!
Ob Sie in der Lage sind, den deutschen Nazi, den schmierigen Ägypter, den korrupten Polizisten oder den Hafenarbeiter, den Laura so liebt, zu überführen, hängt von Ihrer Spürnase und Ihrer guten Beobachtungsgabe ab.

Grafik auf hohem Niveau

All das spielt sich in sehr guten Grafiken ab, die auf jeden Fall

der größte Pluspunkt dieses Spiels sind, da der gewohnt hohe Standard der letzten Sierra-Abenteuer gehalten wurde. Selbstverständlich sind dabei Detailansichten aller Gegenstände, genaue Porträts der sprechenden Figuren und ca. dreißig schön gezeichnete Räume mit vielen Einzelheiten, die oft erst mit Hilfe von Lauras wichtigstem Utensil, einer Lupe, erkannt werden können. Angesichts dieser Bildervielfalt sieht man gerne über die oft etwas holprige Animation hinweg, auch wenn manchmal der Eindruck entsteht, die Figuren wären vollständig eingegipst. Musik und Soundeffekte entsprechen ebenfalls dem, was von einem Spiel dieser Kategorie erwartet werden kann und tragen ihren Teil zur geheimnisvollen Atmosphäre bei. Das gilt bekanntermaßen nur für Besitzer einer Soundkarte, der PC-Piepser sollte doch besser ausgeschaltet bleiben. Schön gemacht sind auch die beiliegenden (fiktiven) Museumsführer von ca. 60 Seiten, die mit ihren Fachartikeln über Ägyptologie, mittelalterliche Waffen, Tierpräparation und Dinosaurier für viel Authentizität sorgen. Allerdings stellt sich die Frage, ob diese vielen Informationen nicht für mehr als nur die Sicherheitsabfrage zu verwenden sind.

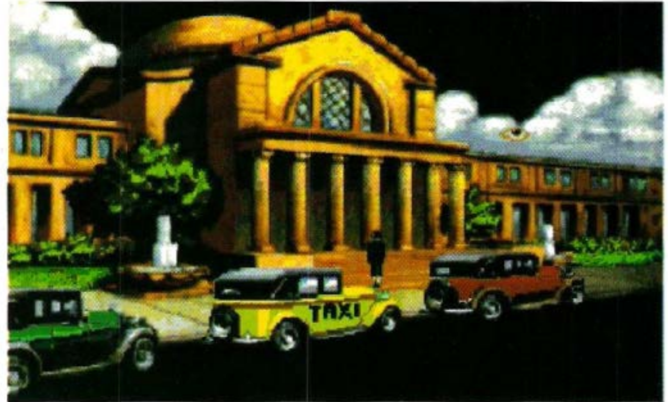
...nispekakel

Schluß mit der Zettelwirtschaft

Das gesamte Spiel kann mit der Maus gespielt werden, aber auch die Verwendung von Joystick und Tastatur sind möglich. Die Oberfläche entspricht der anderer Sierra-Abenteuer, wobei über Icons verschiedene Formen des Mauszeigers ausgewählt werden können, die Tätigkeiten wie Laufen, Ansehen oder Benutzen etc. entsprechen. Neu ist eine Notizbuch-Funktion, die dem Spieler die übliche Zettelwirtschaft erspart, die sonst zum Notieren von Telefonnummern, Namen und Ähnlichem dient. In das jederzeit einzusehende Notizbuch schreibt Laura all diese Dinge von selbst und kann auch andere Figuren zu diesen Themen befragen. Das führt zu recht ausführlichen Gesprächen, die aber manchmal auch lästig werden können: z.B. beim Befragen von neun Personen auf einer Party, die alle auch über die jeweils anderen befragt werden müssen, was sich recht langwierig gestaltet. Und wehe Ihnen, wenn Sie vorher etwas vergessen haben, und nach dem Neuladen die ganze Prozedur nochmal zu absolvieren ist. Die Zahl der möglichen Kombinationen in dieser Szene ist offensichtlich so groß, daß die Hersteller nicht alle durchtesten konnten, denn wir stießen auf Anhieb auf einen reproduzierbaren Systemabsturz. Enttäuschend bei einem Spiel dieser Preisklasse!



Auf dem langen Weg bis zur Aufklärung des Falles hat es Laura nicht nicht nur mit unhöflichen Machos aufzunehmen...



Man spricht deutsch?

Noch viel enttäuschender ist, was sich hinter der großartigen Ankündigung "NEU! Deutsche Version" auf der Verpackung verbirgt. Die oben erwähnten, langen Gespräche werden durch eine Übersetzung auf dem Niveau der Bedienungsanleitung japanischer Elektrogeräte beinahe unerträglich. Dies ist um so verheerender, da die mir bekannten englischen Versionen anderer Spiele von Sierra eben gerade durch Sprachwitz glänzten und auch eben dadurch sehr viel an Atmosphäre gewannen. Aber ein Satz wie "Mit ein bißchen Arbeit kann ich das Leyendecker in weltklasse Museum machen" zerstört die Stimmung arg und kann bei gehäuftem Auftreten derartiger Schnitzer nicht einmal mehr für mitleidiges Lächeln sorgen. Liebe Leute bei Sierra, wenn ihr schon eine deutsche Version herausbringt, dann macht das doch bitte anständig! Noch viel schlimmer sind sinnentstellende Fehler, wie z.B. der folgende: Aus der Entfernung liegen auf einem Tisch "zwei Briefe" (engl. letters) aber bei näherer Betrachtung sieht man zwei Buchstaben (engl. letters). Die "Briefe" kann man natürlich suchen, bis man schwarz wird! Abschließend bleibt zu sagen, daß Sierra mit "Laura Bow - Der Dolch des Amon Ra" ein Spiel herausgebracht hat, das bei Grafik und Sound einen hohen Standard hält, dessen Handlung recht komplex ist, was über kleinere Längen hinwegtrösten könnte, das aber bei der deutschen Übersetzung einer skrupellosen Legasthenikerfront in die Hände fiel.

Peter Freuntsch ■

SPECS & TECS

CGA · EGA · VGA · SVGA · EMS · HD 8Mb
Ad Lib · Sound Blaster · Roland · Tastatur · Joystick · Maus

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 140,-
HERSTELLER: Sierra
DESIGNER: Roberta Williams
MUSTER von: United Software

RANKING

ADVENTURE 67

90 · 75 · 50 · 50 (Prozent)
SOUND · GRAFIK · GAMEPLAY · ORIGINALITÄT

Spieleranzahl: 1
Motivation: 1 Woche

LASER SQUAD

EIN ROLLENSP



Der Tyrann Regnix vom Planeten CX-1 versucht das Wissen der in seiner Hand befindlichen Wissenschaftler mit Gewalt zu erlangen. Doch die Retter nahen. Die Laser Squad!

Mutig und stark stellen sich die Rebellen dem Tyrannen und seinen Klonen zum Kampf, um zu verhindern, daß Regnix an den Wissenschaftlern Menschenversuche durchführt. Diese Geschichte, die normalerweise einem ganzen Spiel zugrunde liegt, reichte Krisalis gerade mal für eines von insgesamt fünf frei wählbaren Kapiteln. Im zweiten Kapitel müssen sämtliche Datenbanken des Planeten ARID-6 zerstört werden, um die Vernichtung des Rebellensterns AZAR zu verhindern. Auch die dritte Geschichte hat nicht gerade friedlichen Charakter: Die Rebellen haben sich die Aufgabe gestellt, ihre gefangenen Waffenbrüder aus den Minen des Tyrannen zu befreien. Das wurde auch höchste Zeit, denn im nächsten Kapitel wird AZAR von R2D2-ähnlichen Robotern überfallen, die es sich in den Kopf gesetzt haben, den Planeten zu zerstören. Aber auch wenn die Roboter vorher vernichtet werden, im letzten Kapitel ist AZAR dann doch zerstört und die Rebellen müssen sich durch tropische Wälder retten (wo die wohl herkommen?). Doch selbst im Wald ist es nicht ruhig, hier müssen sich die Kämpfer gegen wilde Insektoiden und Löwenmenschen verteidigen.

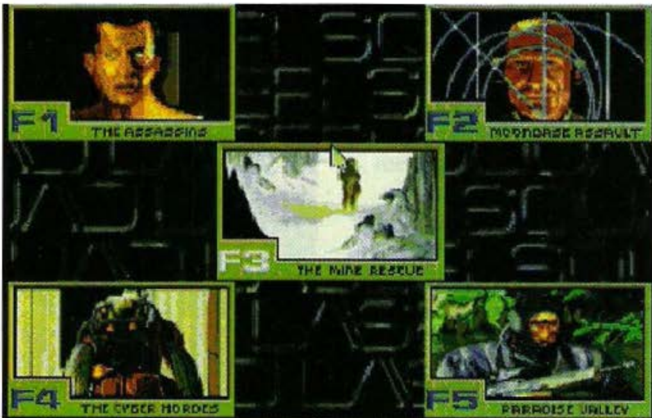
Der Gegner muß wegschauen

Was erst nach viel Spannung, Action und Abwechslung klingt, entpuppt sich bei näherem Hinsehen als ein anspruchsvolles Strategiespiel mit vielen Rollenspielelementen. Nachdem man sich für eine Hintergrundstory entschieden hat, stehen die Anzahl der menschlichen Spieler (die maximal zwei Spieler teilen sich eine Maus) und der Schwierigkeitsgrad zur Auswahl. Dieser bestimmt die Komplexität des Spielfeldes, die Größe der Kampfgruppen und die Stärke des Gegners, falls gegen den Computer gespielt wird. Danach werden die Gruppenmitglieder mit Waffen und Rüstungen ausgerüstet und auf dem Spielfeld positioniert, welches immer nur ausschnittsweise zu sehen ist. Dort können die einzelnen Figuren frei bewegt, Gegenstände gefunden und aufgenommen, Türen geöffnet





IEL-STRATEGO





und geschlossen werden. Allerdings nur solange, bis die Actionpoints verbraucht sind, die jeder Spielfigur anfangs jeder Runde zugewiesen werden und der nächste Spieler an der Reihe ist. Der hat natürlich solange weggeschaut, denn es sind jeweils nur die eigenen Spielfiguren sichtbar, aber auch diejenigen des Gegners, wenn sie sich im Blickwinkel der eigenen Figuren befinden. Wird ein solches Angriffsziel bemerkt, sollte es mit einer der vielen Waffen bekämpft werden: man kann sich auf einen Messerkampf einlassen, Zeitbomben legen oder von der Schußwaffe Gebrauch machen. Doch meist gehen bei einer solchen Gelegenheit die Actionpoints zur Neige, bis zur nächsten Runde kann man dann nur noch zuschauen, wie die eigene Spielfigur vom Gegner bearbeitet wird.

Eintönig - vielschichtig

Trotz der fünf verschieden Hintergrundgeschichten bleibt der Spielverlauf immer annähernd gleich, mal ist ein Computer zu zerstören, mal eine Säule zu verteidigen, aber immer muß man sich vorausschauend durch labyrinthartige Gebäude oder Wälder bewegen, um den Gegner zu entdecken und zu bekämpfen. Dazu sind die Waffen sparsam einzusetzen, da anfangs nur wenig mitgenommen werden kann und sich auf dem Spielfeld sehr selten etwas findet. An die logischen Fähigkeiten des Spielers werden angenehm hohe Ansprüche gestellt, um seine Figuren richtig aufzustellen, die richtige Angriffstaktik zu wählen oder herauszufinden, was mit einem gefundenen Schlüssel wohl anzufangen ist.

Tonlos

Die Grafiken die Laser Squad bietet, entsprechen meist dem aktuellen state-of-art, vor allem die Intros der jeweiligen Kapitel sind hervorragend gelungen. Nur das eigentliche Spielfeld wurde recht einfallslos und schlicht gehalten, hier hätte sich Krisalis mehr Zeit nehmen sollen. Gesteuert wird das Spiel komplett mit der Maus, nur bei der Auswahl des Spielfeldes darf man die Tastatur bemühen. Nachdem aber erst einmal die teilweise ungewöhnlich gestalteten Auswahlknöpfe verstanden sind, geht das Steuern der Spielfiguren recht schnell von der Hand. Es läßt sich also feststellen, daß Krisalis mit Laser Squad ein solides Spiel gelungen ist, welches vor allem diejenigen ansprechen wird, die eine Schießerei lieber langsam und strategisch angehen. Ein actionreiches Shoot 'em Up wird hier nicht geboten, dafür aber ein gutgemachtes Strategiespiel mit Rollenspielelementen für kühle Köpfe.

Harald Wagner ■



SPECS & TECS

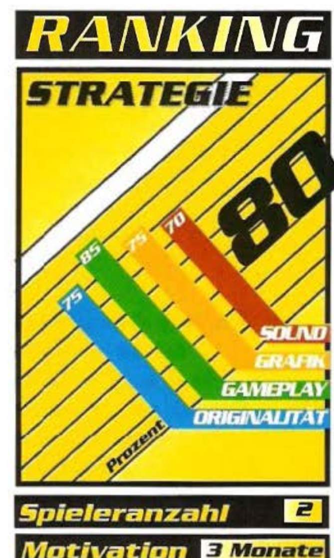
CGA	Ad Lib
EGA	Sound Blaster
VGA	Roland
SVGA	Tastatur
EMS	Joystick
HD 9 Mb	Maus

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 110.-

HERSTELLER
Krisalis

DESIGNER
John Stephens

MUSTER von
Hersteller



Lure of the Temptress

Virtuelles Theater im Reich des Bösen

Virtuelle Realität - ein Schlagwort, das zur Zeit in aller Munde ist. Jeder möchte sich ein möglichst großes Stück von diesem neuen Kuchen abschneiden.

Einer der frühen Vertreter der Grundidee der 'virtual reality' waren wohl die Walt Disney Filmstudios mit 'Tron', einem Film, der mittels Computeranimationen das Leben in einem Computer darstellte: faszinierend und gefährlich. Seit einigen Wochen wird die Stephen King-Adaption 'Der Rasenmähermann' in den Kinos gezeigt, die ebenfalls intensiv Computeranimationen zur Darstellung virtueller Realitäten einsetzt.

Virtual Reality

Angefangen bei 'The Hobbit' (C64, ja ja), über 'Wing Commander' (doch, auch der zählt dazu...) bis hin zum Rollenspiel 'Ultima Underworld', die Bezeichnung 'virtual reality' ist bei vielen Spielen noch etwas übertrieben. Dies haben wohl auch die Programmierer von 'Lure of the Temptress' erkannt und deshalb ihr Abenteuersystem 'Virtual Theatre' genannt. Hinter dieser Bezeichnung verbirgt sich eine laut Hersteller bis ins Detail nachgebildete Spielumgebung: ein komplettes frühzeitliches Dorf einschließlich Höhlensystem, Schloß, Einwohner und (natürlich) monströsen Feinden, Skorls genannt. In dieser nicht gerade freundlich gesonnen Umgebung agiert Ihre Spielfigur.

Von Rittern, Narren und bösen Mächten

Nach Jahrzehnten von Kämpfen hat es der König endlich geschafft, seine Untertanen zu einen. Doch eine Stadt, Turnvale, sorgt immer noch für Unruhen. Angeführt von der Zauberschülerin Selena scheinen die Bauern dieser Gegend sich gegen den Frieden zu wehren. Als der König mit seinen besten Rittern (und Ihnen) gegen Turnvale zieht, offenbart sich die ganze Wahrheit. Er wird nicht von einer Bauernarmee zum Kampf gestellt, sondern von einer Armee bis an die Zähne bewaffneter Monstren. Nachdem der Morgen ordentlich graute, sah der anbrechende Tag ein Schlachtfeld, das von toten Rittern übersät war. Auch der König entkam dem übermächtigen Gegner nicht. Nur ein einziger 'Kämpfer', der nur halbherzig bei der Sache war, entkam dem Massaker - Diermot. Er fiel während des Kampfes vom Pferd und blieb bewußtlos am Boden liegen. Als er wieder zu sich kam, fand er sich in einer Kerkerzelle wieder. Dies ist die Ausgangssituation, in der Sie die 'Kontrolle' über Diermot übernehmen.

Intuitive Spielsteuerung

Das Spiel läßt sich angenehm einfach bedienen. Sie benötigen nur Ihre Maus und die beiden Maustasten. Sie müssen beispielsweise nur mit der Maus auf eine Stelle in Diermots Umgebung klicken. Abhängig davon, was sich dort befindet, läuft er dorthin und betrachtet evtl. vorhandene Gegenstände. Fast wie im rich-



An diesem Adventure ist so einiges "verlockend": Tolle Grafiken, geniale Steuerung, moderate Schwierigkeit. Der entscheidende Funke aber will nicht so recht überspringen.



















tigen Leben können Sie Diermot mit anderen Personen sprechen lassen. Je nach Informationsstand befragt er die Einwohner des Ortes zu wichtigen Problemen. Sie können auch gelegentlich steuernd in die Unterhaltung eingreifen, indem Sie Fragen oder Antworten auswählen. Einzig um ein paar kleine Aufzeichnungen kommen Sie nicht herum, wenn Sie sich im Dorf nicht ständig verlaufen wollen. Eine Automapping-Funktion wäre hier hilfreich gewesen.

Ein Diener für alle Fälle

Sie werden feststellen, daß Ihre Fähigkeiten alleine nicht ausreichen, um alle Situationen zu meistern. Aus diesem Grunde benötigen Sie Hilfe, und zwar in Gestalt von Ratpouch, einem Bauernnarren. Er ist der Richtige 'fürs Grobe', sei es Steine umherzuzerren oder Schlösser mit einem Dietrich zu öffnen. Mit der Option "Befehl an..." können Sie selbst komplexe Handlungsanweisungen baukastenartig zusammenstellen. "Geh zu Apothekergasse und dann benutze Dietrich für Türschloß und dann Schluß". Dies ist ein typisches Satzgefüge, das Ratpouch wörtlich befolgt.

Sound, wo bist Du?

Das Spielgeschehen von 'Lure of the Temptress' verfolgen Sie aus einer Position vor Diermot, also aus einer 'Beobachterposition'. Die Bilder sind unter Ausnutzung der Fähigkeiten des MCGA-Modus (256 Farben) sehr schön gezeichnet und vermitteln einen detaillierten und stimmungsvollen Einblick in das 'Dorfleben'. Die Figuren sind ca. 5 cm groß, relativ detailliert gezeichnet und soweit ordentlich animiert.
Die Sounduntermalung beschränkt sich leider auf ein Mindestmaß. Türen öffnen und schließen sich mit einem leisen (seeehr leisen) 'Paralopp'. Abgesehen von der Einführungsseqenz fehlt auch jegliche Musikuntermalung. Gelegentlich eine situationsangepasste Melodie und ein paar knackige Soundeffekte hätten dem ansonsten sauber umgesetzten Spiel sicherlich zu einer wesentlich dichteren Atmosphäre verholfen. Einige dezente Schreie aus der Folterkammer, lärmende Kneipengäste, fauchende Skorls, prasselndes Kaminfeuer, all das hälte dazu beigetragen, die Motivation langfristiger zu sichern, als es in der jetzigen Form der Fall ist.
Die Spielsteuerung hingegen ist leicht erlernbar, unkompliziert und trotzdem leistungsfähig. Ein Kompliment an die Programmierer!
Fazit: Lure of the Temptress ist eine für Adventure-Freunde sicherlich lohnende Anschaffung. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat und man muß nicht bei jedem Schritt oder bei einem falschen Wort zur falschen Zeit mit dem plötzlichen Ableben von Diermot oder Ratpouch rechnen. Die Nicht-Spieler-Charaktere (npc) agieren selbständig und tragen etwas zur Realitätsnähe, die Virgin propagiert, bei. Seltsam ist nur, daß alles in diesem Spiel etwas zeitlos wirkt. Egal, wie lange Sie sich auf der Suche befinden, es wird nicht dunkel, es bricht kein Abend an und der Barbar in der Kneipe bekommt den Kanal einfach nicht voll.
Mit Lure of the Temptress erwerben Sie ein solides Grafikadventure mittleren Schwierigkeitsgrades, welches zwar seinem Anspruch eines 'virtuellen Theaters' nicht ganz gerecht wird, aber durch saubere Realisierung und eine angenehme Steuerung sicherlich seinen Platz im Adventureregal finden wird.

Thomas Carlile ■



SPECS & TECS

CGA	Ad Lib
EGA	Sound Blaster
VGA	Roland
SVGA	
	Tastatur
EMS	Joystick
HD 3Mb	Maus

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 110,-

HERSTELLER
Virgin Games

DESIGNER
Dave Cummins

MUSTER von
Virgin Games

RANKING

ADVENTURE

68

	Prozent
SOUND	30
GRAFIK	77
GAMEPLAY	80
ORIGINALITÄT	70

Spieleranzahl 1

Motivation 4 Wochen

THE ADVENTURES
Die Mischung macht´s

Jedes für sich bereits auf dem Markt erschienen, werden die strategischen Eroberungen in SUPREMACY, die vektorisierten Action-Abenteuer in CORPORATION und die Flugsimulation F-14 TOMCAT, in einem Abenteuerpaket angeboten.

SUPREMACY

Als Herrscher über Epsilon steht man in Supremacy plötzlich vier neuen Planetensystemen gegenüber. Deren autoritäre Befehlshaber Wotok, Smine, Krart und Rorn streben nach der absoluten Macht im Universum. Dazwischen eine Anzahl unbelebter und neutraler Planeten. Diese gilt es zu erobern oder zu kolonialisieren und als Stützpunkt zu nutzen. Das Spiel endet mit der Eroberung des Feindes oder dem





Verlust des eigenen Heimatplaneten Starbase. An einer Karte des Universums werden die eigenen Erfolge, und des Gegners, sichtbar.
Da dieses Spiel eine gewisse Lernphase erfordert, empfehle ich den ersten Vorstoß in Richtung Hitotsu zu richten. Mit seinem unfähigen Führer Wotok ist dieses Planetensystem noch am leichtesten zu erobern. Als wahrer Herrscher kann sich derjenige bezeichnen, der den erfahrenen im Planetensystem Yottsu herrschenden, Befehlshaber Rorn bezwingt.
Supremacy ist das umfangreichste der drei Spiele, ausgestattet mit einer guten VGA-Grafik und tollem Sound. Zunächst etwas kompliziert wirkend, kann es jedem Spieler, nach kurzem Studium im Handbuch und einiger Praxis, abendfüllende und spannende Schlachten im Universum bescheren.

CORPORATION

In Corparation übernimmt der Spieler, ohne jegliche Rückendeckung und völlig auf sich alleine gestellt, einen, nicht nur für die eigene Regierung, essentiell wichtigen Auftrag. Der alles überragende Multikonzern UCC wurde, mit seiner geheimen Forschung bei der genetischen Manipulation, zur Bedrohung der Sicherheit und Ordnung.
Nach Auswahl des Agenten und Erwerb der gewünschten Waffen und Ausrüstung kann es losgehen. Die Mission ist





eindeutig. In der Fabrik bis zur streng gesicherten und bewachten Forschungsabteilung vordringen, um dort im genetischen Labor ein Embrio zu entführen und damit zu entkommen. Nur so ist ein handfester Beweis gegen UCC zu erbringen, denn ohne diesen kann die Regierung nicht einschreiten. Unzählige Wachposten und Alarmanlagen müssen durch Einsatz der verschiedenen Waffen und Fähigkeiten überwunden werden. Ganz gleich ob der Agent, durch die verschiedenen Räume und Flure, geht, kriecht oder auch schwebt, überall lauert der Gegner der einen gefangen nehmen und schließlich liquidieren kann.
Es liegt weniger an der Grafik und dem Sound, daß keine fesselnde Spannung aufkommen mag, eher vielleicht am unglücklich gewählten Spielsystem. Auf keinen Fall ein Spiel für Action-Fans.

F-14 TOMCAT

Eine gute Aufmachung und einiges drumrum bietet der F-14 Tomcat Flugsimulator. Neben dem Soforteinsatz, besteht die Möglickeit, eine Karriere zu beginnen mit immer schwierigeren Einsätzen, oder auch die Kampffliegerschule, die TOP GUN-Schule, zu besuchen. Hier werden Flüge besprochen, Anweisungen erteilt und nach der Praxis die erbrachte Übung auf Leinwand vorgespielt und beurteilt.
Das große und entscheidene Manko ist die Flugsimulation selbst. Die Grafik, die hier geboten wird, wirkt, gemessen an z.B. Jetfighter II und Falcon 3.0, mittelalterlich. Ja selbst die alte Version von Jetfighter ist in Grafik und Simulation um einiges besser. Der Sound kommt, im Flieger selbst, fast überhaupt nicht vor. Ohne Zweifel ist dieses Spiel, bei der großen Konkurrenz im Bereich Flugsimulation, eines der Schwächeren.





Insgesamt gesehen ist diese kleine Spielsammlung, zumindest unter Berücksichtigung des Preises, eine Überlegung wert. Eindeutig sind Supremacy und Corparation die Zugpferde in diesem Trio. Der F-14 Tomcat kann nur für Unverwöhnte, sprich Neulinge, der Flugsimulation, unterhaltsam sein.

Costatino Maccioni ■



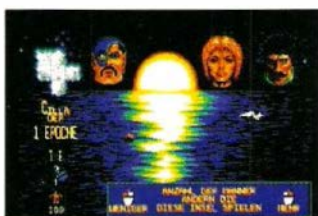
Supremacy........70%
Corporation.......67%
F-14 Tomcat 40%

Mega Lo Mania

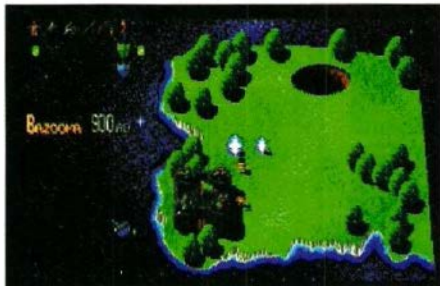
Das Spiel der Machthungrigen

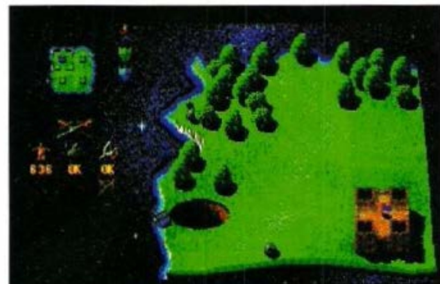
Der Titel steht für einen würdigen Nachfolger von Populous. In einer gigantischen Glaskugel an der Spitze des Universums werden neue Planeten geschaffen, um die sich machthungrige Kleingötter versammeln, im Wettkampf den neuen Herrscher über den noch jungen Planeten zu bestimmen.

Zu diesem Zweck erhält jeder einen Volksstamm, mit dem er versucht, sich durchzusetzen. Ihre Zivilisation entwickelt sich dabei, je nach Spieldauer, vom frühen Steinzeitalter bis zur modernen Atomzeit - und darüber hinaus. Wo Sie zu anfangs Ihre Feinde noch mit brutaler körperlicher Gewalt (Keulen, Katapulte, Speere) überwältigen müssen, können Sie in höher entwickelten Zivilisationen Ihre Feinde mit Atomraketen und SDI niedermetzeln. Verbünden Sie sich mit einem Ihrer Mitstreiter, überfallen Sie gemeinsam einen zu mächtig gewordenen Gegner, und bedanken Sie sich bei Ihrem Bündnispartner (-partnerin) durch Niederstrecken seiner/ihrer Truppen. Alles ist erlaubt. Was Sie können, ist für Ihre Gegner natürlich auch nichts Unbekanntes. Rechnen Sie also immer mit Überfällen eines oder mehrerer Gegner.









Sicherlich ist Mega Lo Mania die Verwandtschaft zu Populous nicht abzusprechen, es macht aber trotzdem immer noch verdammt Spaß, Gott zu spielen

Spielspaß durch Qualität

Die Bildschirmdarstellung ist ähnlich gelöst, wie bei Populous: Sie verfolgen das Geschehen aus schräger Vogelperspektive. Etwa 3/4 des Bildschirms wird von der Darstellung des augenblicklich gewählten Sektors beansprucht. Den restlichen Platz beanspruchen Statusanzeigen und eine kleine Übersichtskarte. Die Grafiken sind unter Ausnutzung der Möglichkeiten aller 256 Farben sehr schön und detailliert gezeichnet. Die Animationen sind sauber und schnell. Soundkartenbesitzer werden sogar durch klare digitale Sprachausgabe verwöhnt. Sie werden mündlich über den Fortgang der Entwicklungsarbeiten, Bündnisangebote und den Stand der Kämpfe informiert. Die Steuerung des Spiels erfolgt ausnahmslos durch Anklicken von Symbolen. Die Symbole selbst werden bei Bedarf durch kleine Hilfstexte kurz erklärt - ein schneller Einstieg ins Spiel ist somit garantiert. Fazit: Mega Lo Mania ist ein fesselndes Spiel, das durch leicht erlernbare Steuerung, hochwertige Grafik- und Soundeigenschaften sowie ein lange motivierendes Spielprinzip besticht. Zugegebenermaßen ist Mega Lo Mania nicht gerade ein vorbildlicher Vertreter in Sachen Gewaltlosigkeit und Abrüstung. Nichts für Pazifisten - aber ein hervorragendes Spiel für Freunde von Sandkastenschlachten. Unbedingt ausprobieren!

Thomas Carlile ■

SPECS & TECS

CGA	Ad Lib
EGA	Sound Blaster
VGA	Roland
SVGA	Tastatur
EMS	Joystick
HD 1,3Mb	Maus

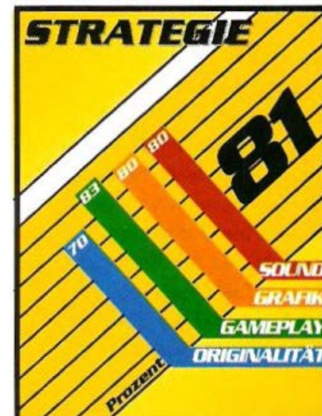
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 90,-

HERSTELLER
UBI Soft

DESIGNER
Scott Walsh

MUSTER von
Hersteller

RANKING



Spieleranzahl 1

Motivation 2 Monate

Crisis in the Kremlin

Die Glasnost- und Perestroika-Simulation

HoloByte zum ersten Mal auf dem Polit-Simulations-Sektor.

Als designierter Präsident der Sowjetunion, müssen Sie erst einer der drei regierenden Parteien beitreten. Zur Verfügung stehen die Konservativen, die Reformer und die Nationalisten. Als Hardliner ist der Start wesentlich leichter, da man den nötigen Rückhalt aus der Partei genießt. Als Nationalist ist es schon wesentlich schwerer, da man von Anfang an, Knüppel zwischen die Beine bekommt.
Ist man Mitglied der "PARTEI", muß ein Regierungsprogramm erstellt werden. Sie erhalten eine Liste mit 10 verschiedenen Regierungsbereichen, wie z.B. Außenpolitik, Wirtschaftspolitik, oder Medienpolitik, die es Ihnen ermöglicht, jeden dieser Bereiche auf eine der zehn verschiedenen "Regierungsstufen" (z.B. despotisch oder ultra-liberal) einzustellen.









Der politische Alltag

Er beginnt im Hauptbildschirm. Den Hauptteil des Screens nimmt die Übersichtslandkarte ein. In der unteren Bildschirmhälfte befinden sich links die sozialen Anzeigen, denen man Daten über die Lebensmittelversorgung, die Versorgung mit Konsumgütern, und die Wohnungssituation entnehmen kann. In der Mitte befindet sich die Ökonomie-Anzeige. Hier können Sie das Bruttosozialprodukt, die zur Verfügung stehenden Geldreserven, die Schulden und die Einwohnerzahl ablesen. Rechts davon die politische Anzeige. Hier kann der Beliebtheitsgrad des Präsidenten bei der Bevölkerung, der "PARTEI" und im Ausland abgelesen werden.

Einmal im Jahr, muß der Jahresetat erstellt werden. Der Etat ist Ihr Hauptmittel zur Beeinflussung des Spielverlaufs. Sie sollten ihm daher Ihre ganze Aufmerksamkeit widmen. Hat man den Gesamtetat erstellt, muß er auf die wichtigsten Bereiche verteilt werden.

Die Krisen

Als sei man noch nicht ausgelastet, hat man noch mit einer Vielzahl von Krisen zu kämpfen. So kann es durchaus passieren, daß der KGB bei Ihnen anruft, um Sie darauf aufmerksam zu machen, daß im Land der Arbeiter und Bauern ein mächtiges Alkoholproblem herrscht. Aber auch außenpolitisch müssen Entscheidungen getroffen werden. So müssen Sie sich entscheiden, ob Sie im Golfkrieg auf der alliierten Seite oder auf der irakischen Seite eingreifen wollen. Noch wesentlich schwerwiegender sind Ihre Entscheidungen, wenn es um den Einsatz der russischen Atomwaffen geht. So kann es nämlich passieren, daß China einmarschiert und sie vor der Entscheidung stehen, einen nuklearen Schlag gegen den Agressor zu führen. Aber wie im richtigen Leben, hat der Präsident auch hier vier Hotlinetelefone, mit denen man seine Berater kontaktieren kann.
Die letzte Entscheidung bei der Bewältigung einer Krise, nimmt Ihnen aber keiner ab. Deshalb ist es ratsam, nicht immer auf seine Berater zu hören, denn deren Kopf rollt ja auch nicht, wenn etwas schief geht.

Durchschnitt oder Hit ?

Alleine schon die Spielidee, den einstmals gefürchteten Kreml als Präsident durch alle politischen Untiefen zu lenken, ist einmalig. Ein besonderes Schmankerl sind die digitalisierten Nachrichteneinblendungen von CNN und den Russischen Nachrichten. Geschichtliche Ereignisse, wie die Auflösung des Warschauer Paktes, sind natürlich genauso im Spiel enthalten, wie die friedliche Wiedervereinigung der ehemals beiden deutschen Staaten.
Gesteuert wird mit der Maus.
In die einzelnen Menüs gelangt man durch das Anklicken der hierfür vorgesehenen Icons.
Grafik und Sound sind guter Durchschnitt.

Stefan Zöbisch ■

SPECS & TECS

CGA, EGA, VGA, SVGA, EMS, HD 5 Mb
Ad Lib, Sound Blaster, Roland, Testatur, Joystick, Maus

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130.-

HERSTELLER
Micropose

DESIGNER
Larry Barbu

MUSTER von
PC Computercenter

RANKING

STRATEGIE

75

Prozent	
SOUND	55
GRAFIK	60
GAMEPLAY	85
ORIGINALITÄT	95

Spieleranzahl: 1

Motivation: 2 Monate

Prophecy of the Shadow

Im Schatten der Großen



Mit diesem Produkt aus der Rollenspielschmiede von SSI liegt ein Spiel vor, das spielerisch begeistern kann. Eine technisch mittelmäßige Ausführung tritt mit einigen guten Ideen sowie verschiedenen Gags zum Kampf um die Gunst der Fantasygemeinde an.



Die Geschichte beginnt an einem schönen Morgen, an dem Meister und Lehrling, in diesem Fall Sie, aufbrechen, um in die nahegelegene Stadt zu gehen, dort einige Dinge einzukaufen. Ihr Meister wird von den Menschen zwar, bedingt durch seine Art, nicht geliebt, aber er war, aufgrund seiner Fähigkeit gegen nahezu jede Krankheit ein Mittel zu finden, ein angesehener Mann.

Ein neuer Tag bricht an, die Welt bricht zusammen

An diesem Morgen jedoch soll alles anders werden. Kaum als Sie mit Ihrem Meister, Larkin von Bannerwick, dessen Hütte in den Wäldern verlassen haben, geschieht ein furchtbares Unglück. Ein heimtückischer Mörder nimmt vor Ihren Augen Larkin das Leben und verschwindet in den Wäldern. Nach erfolglos abgebrochener Verfolgung des Übeltäters beerdigen Sie Ihren Meister hinter dem kleinen Haus, in das Sie wohl vorerst nicht zurückkehren werden. Später am Tag dann, der Schock sitzt noch tief in den Knochen, kehren Sie Ihrem Zuhause den Rücken, um sich auf Wanderschaft zu begeben. Vor allem jenseits befestigter Wege sollte vorsichtig agiert werden, da sich in den Wäldern allerlei Gezücht die Zeit damit vertreibt, harmlose Wanderer um Geld und Leben zu bringen.
Aber nicht jeder ist ein Bösewicht, es laufen auch rechtschaffene Bürger durch die Lande, von denen man im Verlauf des Spiels durch eine Unterhaltung nützliche Informationen bekommt.

Technisch nicht auf der Höhe der Zeit

Die Umgebung wird nicht, wie z.B. bei Eye of the Beholder, aus Sicht des/der Charaktere dargestellt, sondern orientiert sich eher an den Spielen der Ultima-Reihe, also in einer Ansicht von schräg oberhalb der Landschaft. Hier wird jeweils zentral die Spielfigur und rundherum die nähere Umgebung angezeigt. Diese Art der Darstellung erinnert ein wenig an frühere Tage, als praktisch alle Rollenspiele diese Art der Anzeige benutzten.

Ohne Soundkarte herrscht atemberaubende Stille

Musikalisch gibt es ähnliche Lichter, aber auch einige Schatten. Die Qualität des Sounds ist durchweg gut, und paßt zur jeweiligen Situation. Wer einen Soundbloster sein eigen nennt, und diesen nicht in der Standardkonfiguration betreibt, der hört, zumindest von den Effekten während des Spieles, nichts. Ähnlich geht es Besitzern von PC's ohne Soundkarte. Man dachte sich bei SSI scheinbar, Musik/Effekte auf dem PC-Speaker klingen sowieso schlecht, also lassen wir diese ganz weg. Ohne entsprechende Zusätze also akustisch tote Hose.

Die Steuerung kapituliert vor Kieselsteinen

Die Steuerung der Spielfigur über die Weiten des Landes ist auch gewöhnungsbedürftig. So bleibt diese sowohl vor dichten Wäldern, was ja einzusehen ist, als auch vor jedem Busch oder Kieselstein, der in Laufrichtung liegt, stehen, und wartet darauf, von Ihnen mühsam herumdirigiert zu werden.

Mäßige Ausführung, gutes Spiel

Eine logische Begründung für die mangelnde Technik zu finden, erscheint schwierig, da SSI selbst durch andere Spiele dieser Art beweist, daß es durchaus wesentlich besser geht. Trotz der vorhandenen Mängel ist 'Prophecy of the Shadow' denjenigen zu empfehlen, die nicht so sehr Wert auf perfekte Technik, aber gesteigertes Interesse an einer guten Story haben. Die Ideen nämlich, die in das Spiel eingearbeitet wurden, sind um ein Vielfaches besser als man aufgrund der technischen Ausführung erwarten könnte.

Thomas Scharl ■

SPECS & TECS

CGA, EGA, VGA, SVGA, EMS, HD 6 Mb
Ad Lib, Sound Blaster, Roland, Tastatur, Joystick, Maus

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120.-

HERSTELLER
SSI

DESIGNER
Jalmi McEntire

MUSTER von
Softgold





RANKING

ROLLENSPIEL 68

80 · 62 · 75 · 71 (Prozent)
Sound · Grafik · Gameplay · Originalität

Spieleranzahl	1
Motivation	1 Monat

Double Dragon III

Auf der Suche nach der Wahrheit...

Mit "Double Dragon III - The Rosetta Stone" hat das Softwarehaus Storm im Verbund mit dem Programmierteam Interactivision den nunmehr dritten Teil (Sie haben es sich sicher schon gedacht...) dieses einstigen Spielhallenerfolgs auf den Markt geworfen.

Auf ihrer bisher schwersten Mission müssen die Gebrüder Lee den Rosetta-Stein finden und sein Geheimnis enträtseln. Auf ihrer durch 'exotische Gegenden' führenden Reise begegnen Billy und Jimmy Verrat und 'bösen Kräften', die überwunden werden müssen.





Prügelsaga

DD III ist ein typischer Vertreter der sog. Beat 'em Up-Games. Sie durchwandern mit Ihrer Spielfigur die einzelnen Levels und müssen sich dabei ganzer Horden von unterschiedlichsten Schlägertypen erwehren, die aber alle nur eines im Sinn haben: Sie von Ihrer Mission abzubringen. Mittels Joystick oder Tastatur können Sie nach links und rechts boxen, treten, springen oder schießen - vorausgesetzt, Sie haben eine Waffe gefunden. Gelegentlich haben Sie auch die Möglichkeit, in einem Waffengeschäft kleine 'Extras' einzukaufen, die Ihnen das Überleben leichter machen könnten. Ihre Mission erstreckt sich über mehrere Länder mit Startpunkt Amerika. In jedem Land müssen sie einen 'landestypischen' Stadtteil durchstreifen, der ortsübliche Gefahren enthält. Straßengangs und 'Nasty Boys' in USA, Ninjas in Asien.

Die Mehrzahl der PC-Spieler sind sicherlich keine Beat 'em Up-Liebhaber, mit solchen Programmen werden es wohl aber auch kaum welche.

No brain, no pain

Musik (Soundblaster/AdLib) und Grafik in der Einführungssequenz sind ganz ordentlich. Die Soundeffects (SFX) während des Spiels reißen heute niemanden mehr vom Hocker. Die Grafik ist als zweckdienlich und soweit 'nicht schlecht' zu bezeichnen. Sie sehen das Geschehen von einer leicht erhöhten Perspektive 'vor' dem Szenario. Die Spielfiguren selbst sind bei einer mittleren Bauhöhe von etwa 5cm noch gut erkennbar und mit flotter Animation versehen - was auf Kosten der Realitätsnähe ging. Die 'Teilnehmer' in diesem Bildschirm-Kleinkrieg bewegen sich durchwegs durch monotones Strampeln mit den Beinen - eine etwas lächerliche Methode, angesichts der Möglichkeiten heutiger Rechner. Man hat den Eindruck, daß pro Bewegung maximal 3 Frames (einzelne Animationspositionen) gezeichnet wurden. Sogar auf meinem alten C64 war bei einschlägig bekannten Beat 'em Ups mehr geboten. Das alles wäre vielleicht noch zu verkraften, wenn das Spiel nicht durch ein absolut niveauloses Gameplay gesegnet wäre. Ihre Schlagvarianten sind auf ein Minimum reduziert, Ihre Gegner glänzen nur durch Quantität und repräsentieren die ideale Maschine: No broin, no pain.

Fazit: Double Dragon III - The Rosetta Stone ist eine fragwürdige Fortsetzung eines ehemaligen Spielhallenhits. Schlechte Animation, nachlässige SFX und ein hanebüchenes Gameplay bei schlechter Reaktion auf Analogjoysticks zeichnen ein Beat 'em Up-Spiel aus, das auch bei einem Preis von nur noch DM 30,- nicht einmal einem Prügelspiel-Fan empfohlen werden kann. Frei nach Handbuch: 'Ob die vielen Jahre an Meditation und Ausbildung wohl ausreichend waren, um diesen gefährlichen Programmierauftrag zu überstehen?' Macht Euch 'mal ein paar Gedanken 'drüber, Interactivision.

Thomas Carlile ■



SPECS & TECS

CGA	Ad Lib
EGA	Sound Blaster
VGA	Roland
SVGA	Tastatur
EMS	Joystick
HD 13Mb	Maus

PREIS lt. Hersteller ca. DM 90,-

HERSTELLER Storm

DESIGNER Interactivision

MUSTER von Hersteller

RANKING

BEAT'EM UP

32

Sound 50, Grafik 40, Gameplay 10, Originalität 25 (Prozent)

Spieleranzahl	1-2
Motivation	1 Wochen

PUSH OVER

Domino macht alle froh

In Push Over lernen Sie Colin Curly und einen neuen Superstar kennen. Er heißt G.I.Ant und ist nicht nur eine der dynamischsten Figuren aller Computerspiele, sondern auch eine der liebenswertesten... Push Over und G.I.Ant - diese Kombination ist nicht zu schlagen!



Hält diese vollmundige Anpreisung was sie verspricht? Bekanntlich sollte man keiner Verpackungsrückseite trauen, aber die Ähnlichkeit mit Lemmings macht neugierig auf einen zweiten Blick. Colin Curly, ein in Amerika wohlbekannter Comic-Hund, der dort für die Quavers-Fruchtgummis wirbt, fallen bei einem Spaziergang seine Quavers in einen Ameisenhaufen. Doch wie es der Zufall will, kommt sein alter Ameisenfreund G.I.Ant des Weges und bietet Colin an, ihm die Quavers wiederzubeschaffen. Doch so einfach, wie G.I.Ant sich die Rettung der Fruchtgummis vorstellt, geht es leider nicht:

G.I.Ant im Dominoreich

Der baumstumpfartige Ameisenhügel ist nämlich kein Ameisenhügel, auch kein Baumstumpf - es handelt sich um den Eingang zum geheimnisvollen Dominoreich, wo viele Rätsel auf den Superstar warten. Er muß sich durch eine unterirdische Welt aus neun verschiedenen Kontinenten, mit insgesamt hundert verschiedenen, bildschirmfüllenden Rätseln arbeiten. Jeden einzelnen Level betritt G.I.Ant durch eine Eingangstür, und seine Aufgabe ist es, den Bildschirm durch eine weitere Tür zum nächsten Level wieder zu verlassen. Damit sich diese öffnet, muß G.I.Ant sämtliche Dominosteine, die in dem mehrstöckigen Raum herumstehen, mit einem einzigen Stoß flachlegen. Weil Dominosteine im Dominoreich aber einiges mehr zu bieten haben als die des Menschenreichs, verwandelt sich dieses Vorhaben sehr schnell in eine ziemlich knifflige Angelegenheit.

Einfach nur "Plumbs" machen in Push-Over nämlich allenfalls die einfachsten und einfarbigen Steine. Es gibt noch acht weitere Dominosteintypen, die sich durch ihre Musterung und Funktionsweise voneinander unterscheiden. So gibt es Aufsteigersteine, die nach dem Anstoß zu Schweben beginnen. Überschlagblöcke dagegen richten sich nach dem Fallen immer wieder erneut auf und wandern weiter, bis sie von einem fallenden Stein erschlagen werden. Es gibt auch noch unbewegliche Stopper, sich verwandelnde Überbrücker, Explosionsblöcke, Verzögerer, Teiler und Verschwinder - an Varianten wurde in diesem Spiel wirklich nicht gespart. Der gemeinste Steintyp aber ist der Auslöser: Nur wenn dieser als allerletzter fällt, öffnet sich die Tür zum nächsten Level.



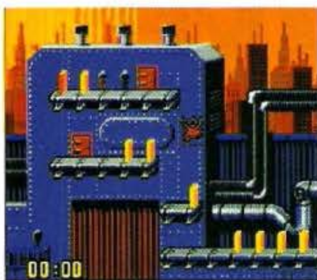
Kettenreaktion

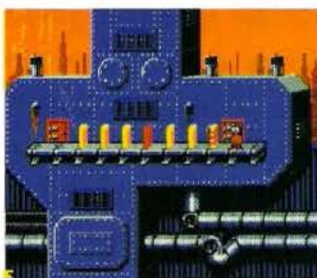
Die erste Aufgabe von G.I.Ant ist es, den richtigen Anfangsstein zu finden. Ist dieser dann (vielleicht) ermittelt, so gilt es die verschiedenen Schwachstellen in der Steinreihe ausfindig zu machen, die den korrekten Ablauf der Kettenreaktion stören. In den meisten Fällen reicht es, wenn G.I.Ant ein oder zwei Steine aufnimmt und an anderer Stelle wieder abstellt. Allerdings sind diese



G.I.Ant in Aktion. Querdenkerei und Vorstellungsvermögen sind eigentlich keine ameisentypischen Qualitäten, aber vielleicht helfen Ihre postnatalen Dominokettenreaktionserfahrungen.

störenden Steine natürlich nicht leicht zu finden, manchmal ist es sogar notwendig, nach dem Ingangsetzen der Kettenreaktion noch Steine zu versetzen. Meist genügt es, etwas herumzuprobieren; in den höheren Levels aber hat ein planloses Vorgehen keine Aussicht auf Erfolg.
Hat man seinen Stoß angebracht und der Auslöser fällt nicht als letzter Stein, muß man wieder von vorne anfangen, Steine zu schleppen und Stürze zu berechnen. Der Schwierigkeitsgrad ist etwas höher als bei Lemmings, wer aber das Rätsel nicht innerhalb der Zeitbeschränkung von 30 - 240 Sekunden gelöst hat, kann vom Programm einen Lösungshinweis anfordern. Hat man den Level dann endlich geschafft, so erhält man einen Punkt, manchmal einen der gesuchten Quavers und ein Paßwort, mit dem bereits gelöste Runden in Zukunft übersprungen werden können. Auch hier wird an Lemmings erinnert, nur das fehlende Gewimmel auf dem Bildschirm macht Push Over vielleicht etwas eintöniger, dafür aber weitaus spielbarer.





Schade nur, daß auf eine Steuerungsmöglichkeit des Schwierigkeitsgrades verzichtet wurde.
Wie heutzutage üblich, ist das animierte Intro (nur für VGA)

Da muß man alleine durchkommen

grafisch wesentlicher aufwendiger als das eigentliche Spiel, dieses präsentiert sich zwar etwas einfacher als Lemmings, es ist aber ebenfalls äußerst liebevoll realisiert. Vorallem G.I.Ant ist trotz seiner geringen Größe gut gezeichnet, seine Bewegungen sind nur als goldig zu bezeichnen. Selbst im 16-Farben EGA-Modus ist die Grafik keineswegs einfallslos, höchstens etwas schriller. Beim Sound geht Ocean mit Push-Over noch nicht ganz mit der Zeit. Man hat sich nämlich die Mühe gemacht, dem PC Lautsprecher einige Klangeffekte zu entlacken. Besitzer einer Soundkarte aber werden richtiggehend verwöhnt: sagenhaft schöne Musikstücke und Klänge, die sich stark vom bekannten Soundblasterbeat absetzen, berieseln den Spieler. Gesteuert wird G.I.Ant über Tastatur oder Joystick, was trotz der teilweise quasi dreidimensionalen Bewegung sehr einfach fällt. Das Progamm ist viersprachig, lobenswerterweise auch in Deutsch. Dies fällt besonders bei den erwähnten Lösungshinweisen positiv auf, obwohl auch ein deutschsprachiges "Da müssen Sie alleine durchkommen" nicht gerade weiterhilft. Alles in allem präsentiert Ocean mit Push Over ein wunderschön ausgestattetes kniffliges Denkspiel, bei dem (fast) auf jede Gewalt verzichtet wurde und das den Spieler eine lange Zeit in seinen Bann zieht.
Was eine Dominowelt mit Großstadt-, Industrie- und Weltraumszenen in einem baumstumpfartigen Ameisenhaufen zu schaffen haben, oder warum sich die Quavers gleich auf neun verschiedene Kontinente verteilt haben, ist trotzdem schleierhaft. Dem großen Spielspaß tut dies aber keinen Abbruch, auch nicht die Tatsache, daß man sich doch irgendwie in einer Werbesendung für Fruchtgummis befindet.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS

CGA
EGA
VGA
SVGA
EMS
HD 2Mb

Ad Lib
Sound Blaster
Roland
Tastatur
Joystick
Maus

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Ocean

DESIGNER
Charles Partington

MUSTER von
PC Computercenter



RANKING



Spieleranzahl 1

Motivation 2 Wochen

World Tennis Championships

Die neue Tennis - Perspektive

"Schon wieder ein Tennisspiel..." werden Sie sich denken. Richtig. Oder besser gesagt: Fast richtig. Zum einen ist World Tennis Championships (kurz 'WTC') nicht ein einfaches Tennisgebolze, sondern eher eine Tennissimulation. Zum anderen ergibt sich daraus eine interessante Konsequenz: Ihre Perspektive des Geschehens ist eine Andere.

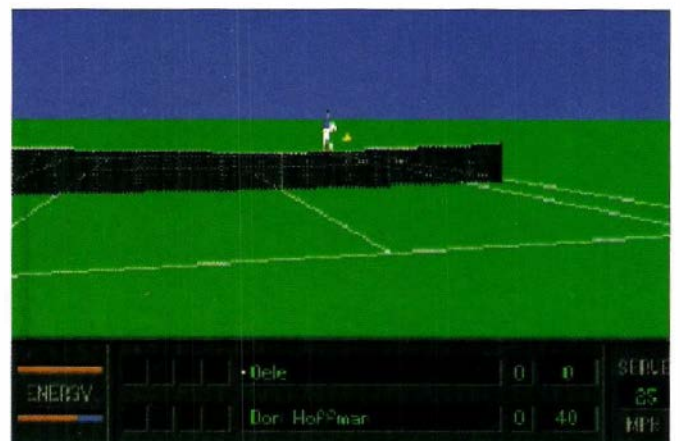
Bei 'herkömmlichen' Tennisspielen sehen Sie den Platz aus einigen Metern Höhe, von einem Punkt über und hinter einem der beiden Tennisprofis. Bei WTC erleben Sie das Tennismatch so, als würden Sie tatsächlich selbst spielen, also aus der Sicht Ihrer Spielfigur. Beim Aufschlag folgen Sie mit dem 'virtuellen Auge' dem Ball und dem Schläger. Wenn Sie ans Netz sprinten, sehen sie es immer größer werden, bis Sie direkt davor stehen. Der Ball wird perspektivisch größer bzw. kleiner, je nachdem, ob er in Ihre Richtung fliegt, oder von Ihnen weg. Sie steuern nicht mehr nur einen Tennisspieler - Sie sind es selbst!

Zweckdienliche Grafik - schmucklos aber schnell

Realisiert wird diese Spielperspektive durch Verwendung von ausgefüllten Polygonen. Das heißt, die Spieler, das Netz und der Court werden nicht als in der Größe feste Bitmaps, sondern als farbige Vielecke, die stufenlos gezoomt werden, dargestellt. Das Ergebnis ist eine zwar etwas triste, aber auch auf mit nur 16Mhz getakteten SX-Rechnern noch recht flott animierte Grafik. Die einzigen Bitmaps auf dem Court sind der Ball, der Arm Ihrer Spielfigur und der Himmel. Man sieht den Schiedsrichter zwar nicht - aber man hört ihn! Er piepst nicht - er pfeift nicht - er spricht. Digitalisiert und gut verständlich bei jeder Soundoption, egal ob Soundblaster oder Speaker, informiert er über den aktuellen Spielstand. Aber mit diesen 'Gags' hat es das Programmiererteam von 'Distinctive Software Inc.' (DSI) noch lange nicht auf sich beruhen lassen, denn: Ihr Gegner lebt! Nein, natürlich springt er Ihnen nicht vom Monitor an die Kehle, weil Sie ihm den Aufschlag abgenommen haben. Aber Sie sehen ihn kämpfen, stolpern, nach dem Ball hechten, sich den (Angst-) Schweiß von der Stirne wischen, fluchen, aber auch richtig dreist jubeln, wenn er Sie wieder einmal mit einem besonders gemeinen Ball drangekriegt hat.

Simulation beim Tennis?

Zu einem Tennisprofi gehören nicht nur Name, Alter, Größe und ein Tennisdress, sondern auch Stärken und Schwächen bei Kondition, Schlagtechnik, Laufkraft und Spurtkraft. Um die Konditionsaspekte kümmert sich die Software. Sie legt Ihre Punktzahlen in den einzelnen Bereichen nach jedem Training neu fest. Körperliche Fitneß wird bei Turnieren, die Spieltechnik größtenteils beim Training verbessert. Den Ball müssen Sie aber immer noch selbst treffen und richtig schlagen! Sie profitieren zwar von Spielerfahrung und Training, sind aber im wesentlichen von Ihrem eigenen Geschick abhängig - was ja auch sinnvoll ist. Am einfachsten üben Sie die verschiedenen Schlagtechniken wie Vorhand, Rückhand, Volley, Lob, Stoppball, Smash und Slice beim Training an der Ballmaschine. Um eine maximale Kontrolle über die Entwicklung Ihrer Schlagtechnik zu erhalten, üben Sie jede Schlagvariante einzeln. Wenn Sie beispielsweise feststellen, daß sie beim Rückhandreturn am Netz noch Probleme haben, dann wählen Sie an der Ballmaschine das entsprechende Programm (Knopfdruck genügt), und versuchen eine bestimmte Trefferquote zu erreichen. Sind Sie sich immer noch im Unklaren über Ihren Fehler, dann befragen Sie nur Ihren Trainer. Er informiert Sie über zu kurze Bälle, zu späte Returns, Lauffehler und ähnliches mehr. Sind Sie mit sich zufrieden, beenden Sie das Training und setzen Ihre hoffentlich neugewonnenen Fähigkeiten bei einem Schaukampf oder einem Turnier auf die (harte) Probe.



Einmal Replay mit Ausschnittsvergrößerung, bitte!

Ein Hauch von Frankenstein...

Zu einer Tenniskarriere gehört nicht nur Training und Spiel, sondern auch ein Spieler. Sie 'kreieren' Ihren eigenen Tennisprofi. Wählen Sie Name, Größe, Gewicht und verteilen Sie insgesamt 90 Punkte auf die Attribute Maximalgeschwindigkeit, Beschleunigung (Spurt) und Ausdauer. Sind Sie mit Ihrem 'Geschöpf' zufrieden und haben Sie es auf Festplatte gespeichert, so steht es Ihnen frei, eine 'echte' Tenniskarriere zu beginnen. Wählen Sie zwischen Trainings- und Turniermonaten und stürzen Sie sich in einen auch für erfahrene Spieler harten Konkurrenzkampf.
Was wäre Tennis ohne TV-Übertragungen? Auch in WTC haben Sie die Möglichkeit, das Geschehen auf dem Court im Bild festzuhalten. Dazu kann eine Kamera frei auf dem Feld positioniert werden, um das Spiel aus einer beliebigen Perspektive nochmals ansehen zu können. Benötigen Sie statistische Angaben zum Spiel, wie Anzahl der Asse, Doppelfehler, Erfolgsquote am Netz u.v.m., können diese selbstverständlich ebenfalls per Knopfdruck abgerufen werden.
Sollte die Spielperspektive ('Subjektive Perspektive') für Sie zu ungewohnt sein, haben Sie die Möglichkeit, das Match wie bei anderen Tennisspielen auch aus der Vogelperspektive zu bestreiten - wovon ich aber nur abraten kann. Zwar haben sie hier endlich die vorhin so schmerzlich vermißten Hintergrundbitmaps am Bildschirm, dafür müssen Sie aber auch Ihren grausig häßlichen, O-beinigen und wie einen Storch stelzenden Polygon-Spieler ansehen.
Die WTC-übliche Darstellung aus Sicht des Spielers verhindert auch eine herkömmliche 2-Spieler-Option.

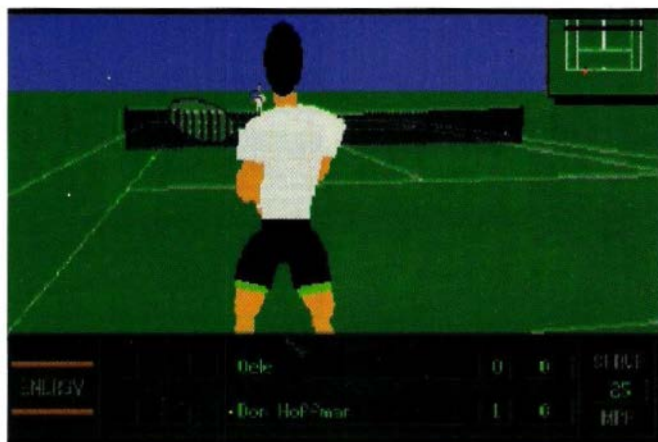
World Tennis Championships ist eine gelungenen Neuerscheinung auf dem Sportspielemarkt. Das Softwarehaus Mindscape hat es geschafft, ein Tennisspiel zu veröffentlichen, das durch seine realistische Darstellung des Spielgeschehens besticht und dem Spieler eine Tennissimulation 'mit Tiefgang bietet. Angefangen mit der flotten Grafik, bis hin zu Sprachausgabe und vor allem Gameplay ist WTC als gut zu bezeichnen. Die Steuerung ist unkompliziert und leicht erlernbar, bietet dem Spieler aber trotz allem jede Schlagvariante, die für ein realistisches Spiel nötig ist.
Die Krönung wäre ein Link-Option, um 2 Spieler gegeneinander antreten zu lassen. Vielleicht programmiert DSI ein 'Deluxe-Version', die zwar etwas höhere Anforderungen an den Rechner stellt, aber dafür ein atmosphärisch noch dichteres Spiel auch für 2 Wettkämpfer bietet.
Wer sich für Sportspiele begeistern kann und noch dazu ein Faible für Tennis hat, der sollte WTC unbedingt in seine Sammlung aufnehmen. Spiel, Satz und Sieg!

Thomas Carlile ■









"There was chalk-dust...!" Zu solchen Ausrufen werden Sie sich auch hinreißen lassen, wenn ein digitalisiertes "Out!" ertönt, so realistisch ist WTC.

Utopia

Der Gott der Kolonie

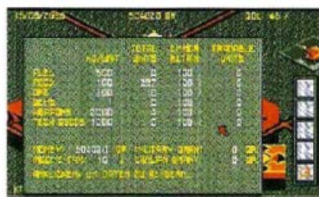
Strategiespiele erfreuen sich großer Beliebtheit. Gremlin hat jetzt einen weiteren Vertreter dieses Generes auf den Markt gebracht "Utopia", das Spiel mit der nicht ganz so neuen Handlung.

Sie lebten bisher friedlich als Kommandant in einer Planetenkolonie irgendwann in der Zukunft. Doch zu Spielbeginn werden in einem der umliegenden Sektoren verdächtige Marschbewegungen gemeldet. Wie sich sehr bald herausstellt, werden diese von fünf feindlichen Raketenwerfern verursacht. Da sie sich sehr rasch nähern, müssen schnell Entscheidungen zur Verteidigung der Kolonie getroffen werden. Schutzschilde volle Kraft, Abfangraketen startklar. Doch alle Bemühungen sind vergeblich, als der Angriff beginnt, offenbart sich die Tatsache, daß die feindlichen Raketen mit einer neuen Technik ausgestattet sind, die sie vor Radarortung schützen. Als die ersten Detonationen erfolgen, und die Situation immer auswegloser erscheint, treffen Sie die einzig verbleibende Entscheidung: Evakuierung des Volkes und Selbstzerstörung der Kolonie.

Der Angriff stellt sich bald als Eignungstest heraus

Mit einer solch spannenden Story-Einführung stellt sich das Strategiespiel "Utopia" vor. Doch im weiteren Verlauf stellt sich die ganze Situation als ein sehr real wirkender Eignungstest des Ältestenrates der Kolonie vor. Da Ihre Regierung Pläne schmiedet, auch auf anderen Planeten Kolonien anzusiedeln, wird mit solchen simulierten Angriffen die Belastbartkeit und Entscheidungskraft Ihrer Koloniekommandanten geprüft. Beim anschließenden Report ist man mit Ihren getroffen Entscheidungen sehr zufrieden, und übergibt Ihnen das Kommando für den Aufbau einer neuen Kolonie auf dem "Omicron-Kappa" Planetensystem.

Icongesteuert und 3D-isometrische Darstellung - ein erfolgreiches Spielprinzip.







Der eigentliche Auftrag beginnt

Um aus dem Ihnen anvertrauten Volk eine überlebensfähige Nation zu machen stehen, Ihnen eine Vielzahl von Aufgaben bevor. So müssen Sie zunächst an der Infrastruktur arbeiten. Wohnhäuser, Kraftwerke, Kommandozentralen etc. müssen aufgebaut und auch finanziert werden. Die Kolonie benötigt außerdem Verteidigungseinrichtungen und Arbeitsstellen. Dazu hat man in dem komplett mit Maus steuerbaren Spiel eine Vielzahl von Optionen, um seine Ziele zu verwirklichen. Als Gegner stehen Ihnen nicht weniger als zehn außerirdische Völker gegenüber, die Ihre Kolonie zerstören wollen.

Jede Ähnlichkeit mit anderen Spielen...

Ihnen kommt der Spielauftrag bekannt vor? Kein Wunder erinnert das Ganze doch sehr an den Verkaufsschlager "SimCity". Das Spiel glänzt trotzdem mit wesentlich besserem Handling und einer schönen dreidimensionalen Grafik.

Thomas Brenner ■



SPECS & TECS

CGA	Ad Lib
EGA	Sound Blaster
VGA	Roland
SVGA	
	Tastatur
EMS	Joystick
HD 1,2Mb	Maus

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 90,-

HERSTELLER
Gremlin

DESIGNER
Celestical Software

MUSTER von
Hersteller

RANKING

STRATEGIE

68

SOUND	30
GRAFIK	75
GAMEPLAY	75
ORIGINALITÄT	50

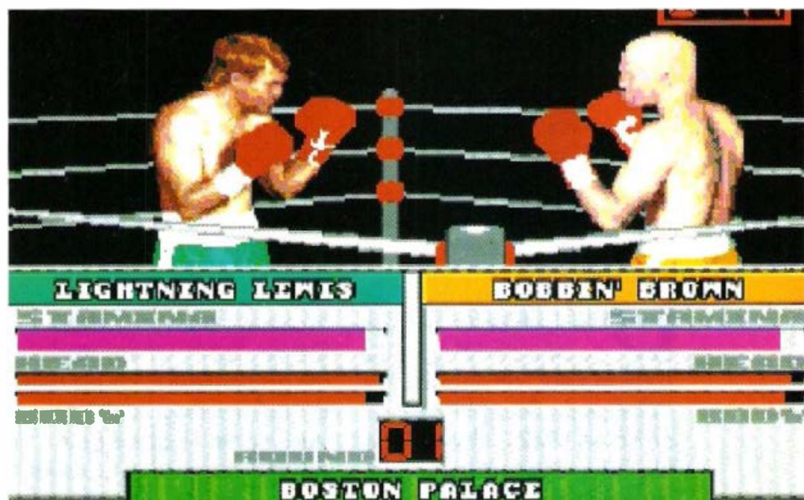
Prozent

Spieleranzahl	1
Motivation	1 Wochen

TV SPORTS BOXING

Haken am Monitor

Wann durften wir zuletzt Nachts aufstehen, um einen großen Boxkampf live im Fernsehen miterleben zu können? Wo bleiben die Direktübertragungen der Champs im Ring? Das Warten auf einen neuen "Muhammed Ali" oder "Tyson", der die Massen bewegt, wird nun durch "TV Sports Boxing" erträglicher.







Live-Fernsehübertragung mit angeschlossenem Joystick. Faszinierende Möglichkeiten am PC-Monitor.

Im Hauptmenü erhält jeder Spielanfänger im Bereich "Demo", eine Demonstration, und damit einen kleinen Vorgeschmack auf den erbarmungslosen Fight im Ring. Zum Warmboxen bietet sich anschließend der Bereich "Exhibition" an. Jetzt kann der Grundstein für die eigene Karriere gelegt werden. Im Bereich "Start a new Carrier" geht´s dann richtig zur Sache. Das Trainingscamp eines jeden Neuling ist spartanisch ausgerüstet. Mit nur 100$ in der Tasche können schließlich keine besonderen Trainingsgeräte oder Hilfen gekauft werden. Wichtig ist zunächst nur, die ersten Kämpfe zu gewinnen. Nicht wegen der paar Kröten, mit denen höchstens ein Sprungseil gekauft werden kann, sondern um gegen bessere Gegner, und damit um eine größere Börse, antreten zu können. Hat man sich erst einmal von Rang 31 auf Rang 20-25 hochgekämpft wird es Zeit, den Manager zu wechseln. Zwar ist auch Hollywood Howie kein Spitzenmanager, doch kann er zunächst bessere Kämpfe vermitteln. Tony Cappucino heißt der nächste in der Manager-Skala. Ein ausgefuchster Businesstyp, der wieder ein bißchen mehr Ahnung vom Geschäft zu haben scheint, und so klettert man auch in der Managerrangliste immer weiter nach oben.

Feindbeobachtung

Vor jedem wichtigen Fight empfielt es sich den Gegner, auf dem Videoband seines letzten Kampfes, zu studieren. Hier werden Stärken und Schwächen des Kontrahenten erkannt und die eigene Kampfstrategie erarbeitet.
Um ständig in Form zu bleiben, sollte jeder Boxer darauf achten, daß seine Trainingshalle immer bestens ausgestattet ist. Jederzeit können Trainingsgeräte und Hilfsmittel gekauft werden. Wobei natürlich alles seinen Preis hat. Alle Trainer haben bestimmte Trainigsbereiche. Der eine garantiert Schlagkraft und Ausdauer, der andere Schnelligkeit und Killerinstinkt. Je nach den vorhandenen Stärken und Schwächen des Boxers muß hier der jeweils ideale Trainer gefunden werden. Der jeweils engagierte Coach gibt vorher seinen Preis und die Mindestanzahl der Kämpfe bekannt, für die er zu verpflichten ist.

Digitalisierte Punches

Ob alleine gegen den Computer oder zu zweit, dieses Spiel ist aufregend, spannend und zeigt herrlich bewegte Bilder. Schon mit dem normalem PC-Lautsprecher ist der Sound klar und deutlich. Ein Computerspiel, das nicht nur den Sportfreund am PC, fesseln wird. Für jeden Boxfan ist es sowieso ein absolutes Muß.

Costatino Maccioni ■

SPECS & TECS

CGA	Ad Lib
EGA	Sound Blaster
VGA	Roland
SVGA	Tastatur
EMS	Joystick
HD 1,3Mb	Maus

PREIS lt. Hersteller ca. DM 100,-

HERSTELLER Mindscape

DESIGNER Bob Jacob

MUSTER von Hersteller

RANKING

SPORTSPIEL

81

75 80 90 70

SOUND
GRAFIK
GAMEPLAY
ORIGINALITÄT

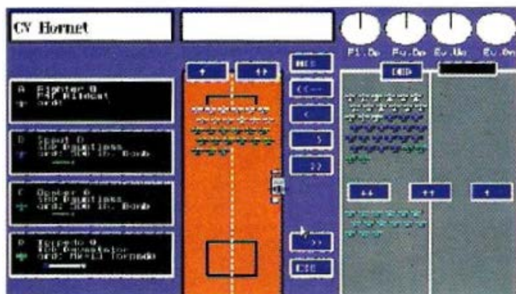
Prozent

Spieleranzahl 1-2

Motivation 2 Wochen

Carrier Strike

SSI´s Vergeltung für Pearl Harbour



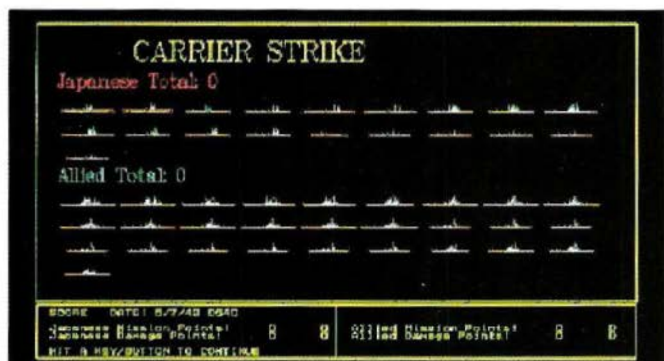
Wie der Name schon sagt, handelt es sich bei dem Programm aus dem Hause SSI um eine Flottensimulation, die den Pazifikkrieg zwischen Japan und den USA zum Thema hat.

Der Hobbyadmiral hat die Wahl, ob er für den Kaiser oder die US-Boys ins Gefecht zieht. Zur Auswahl stehen sechs Seeschlachten zwischen 1942 und 1945 oder ein Campaign-Modus, in dem der komplette Pazifikkrieg nachgespielt werden kann. Wer grafische Leckerbissen erwartet wird reichlich enttäuscht sein. Im Hauptscreen des Spiels tummeln sich einige rote (Japan) oder blaue (USA) Schiffsicons im azurfarbenen Pazifik, unterbrochen lediglich von einigen grünen Inseln. Wer sich aber schon einmal mit Strategieprogrammen von SSI beschäftigt hat, weiß, daß SSI mehr Wert auf historische Genauigkeit legt und dafür grafische Abstriche in Kauf nimmt. Immerhin bietet Carrier Strike mehr als 100 Schiffs- und 80 Flugzeugtypen zur Auswahl. Wobei wir auch schon beim Ziel des Spiels wären, nämlich die gegnerische Flotte mit Hilfe der auf den Flugzeugträgern stationierten Flugzeuge auf den Meeresgrund zu schicken.



Die erste Schlacht

Hat man sich für eine Seite entschieden, gelangt man in den Hauptscreen. Durch das Anklicken eines Schiffssymbols mit der Maus gelangt man in das Flottenmenü. Hier können Daten über die Schiffstypen, die Schiffsnamen und die Flugzeuge auf den Trägern erfragt werden. Die erste Tätigkeit des Flottenkapitäns ist es, den Kurs festzulegen und einige Suchflugzeuge zu starten. Nun heißt es warten, bis die Suchflugzeuge den Feind erspäht haben. Ist der Feind endlich in Sicht, gelangt man durch das Anklicken der Flugzeugträgersymbole in das Flugdeckmenü. Hier gilt es, die Flugzeugstaffeln zu betanken und sie mit Waffen zu versehen. Bei bis zu 18 Flugzeugträgern hat man hier alle Hände voll zu tun. Hat man alle Flugzeuge bestückt, wählt man eine Feindflotte als Ziel und schickt sie los. Haben sich die eigenen Flugzeuge durch den feindlichen Abwehrschirm hindurchgekämpft, sieht man die feindlichen Schiffe aus der Luftperspektive und kann die Treffer der Bomben/Torpedos auf den Schiffen optisch und akustisch miterleben.



Nach der Schlacht

Hat man alle gegnerische Flugzeugträger versenkt oder ist die Zeit abgelaufen, beginnt das große Auswerten. Als erstes erscheint eine Auflistung der eigenen und der gegnerischen Flugzeugverluste. Danach folgt eine bildliche Aufstellung aller feindlichen und der eigenen Flugzeugträger, wobei die versenkten Schiffe gestrichen sind.

Ende gut, alles gut?

Carrier Strike gehört trotz aller grafischen Schwächen in jede Strategiesammlung. Die historische Genauigkeit sucht Ihresgleichen und auch die Handhabung des Programms ist SSI wieder einmal sehr gut gelungen. Das Spiel kann sowohl mit der Maus als auch mit der Tastatur gespielt werden. Alle Optionen können durch Anklick-Menüs aufgerufen werden. Ferner unterscheidet sich Carrier Strike angenehm von anderen Programmen aus dem Strategiebereich. Spielt man auf japanischer Seite, kann man das Kriegsende zwar hinauszögern, aber der entgültige Sieg läßt sich nicht erringen.

Stefan Zöbisch ■

SPECS & TECS

CGA, EGA, VGA, SVGA, EMS, HD 2Mb

Ad Lib, Sound Blaster, Roland, Tastatur, Joystick, Maus

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 100.-

HERSTELLER: SSI

DESIGNER: Gary Grigsby

MUSTER von: Hersteller

RANKING

STRATEGIE 56

85, 70, 50, 40 — Sound, Grafik, Gameplay, Originalität (Prozent)

Spieleranzahl: 1

Motivation: 3 Wochen

1869

Seemann, laß das Träumen...

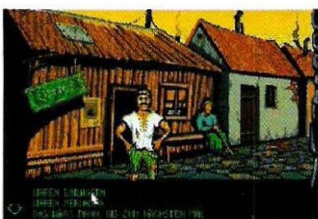
Im letzten Jahrhundert war die Seefahrt noch harte Knochenarbeit. Woche für Woche trotzten die tollkühnen Matrosen Wind und Wetter, um die wertvollen Ladungen sicher über die Meere zu transportieren.



Die umfangreiche Anleitung präsentiert sich zunächst als ein abgespecktes Geschichtsbuch, faßt sie doch die wichtigsten Ereignisse des Imperialismus und der Kolonialzeit zusammen. Diese Fakten nehmen Einfluß auf den späteren Spielverlauf und sollten aus diesem Grund entsprechende Beachtung finden.

Aller Anfang ist schwer

Haben Sie eine Filiale errichtet, so sollten Sie den nächsten Schritt über die Türschwelle des Werftbüros setzen. Hier können Sie einen preisgünstigen, gebrauchten Schoner erwerben, der für die ersten Monate vollkommen ausreicht. Um jetzt aber richtig ins Geschäft einzusteigen, ist ein Besuch im örtlichen Pub unerläßlich. In dieser Kneipe tummeln sich die verwegensten, aber auch erfahrensten Seebären, die für ein paar Goldstücke sogar direkt in die Hölle segeln würden. Nachdem Sie auf diese Weise den Grundstein gelegt haben, kann der muntere Handel beginnen. Ab jetzt muß haarscharf kalkuliert werden. Lohnt es sich wirklich in ein Krisengebiet zu liefern, wenn die Gefahr besteht, von hinterhältigen Guerillas um die gesamte Ladung erleichtert zu werden? Dafür ist die mögliche Marge aber mehr als verlockend und der nächste Schiffskauf würde in greifbare Nähe rücken. Fragen über Fragen...



Illegale Waffenlieferungen

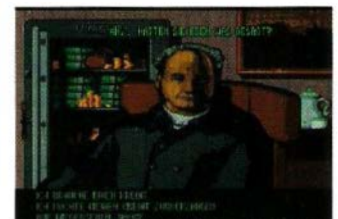
Als äußerst rentabel erweisen sich Waffenlieferungen in Kriegsgebiete, obwohl auch hier Vorsicht das oberste Gebot darstellen sollte. Geraten Sie nämlich als heimtückischer Blockadebrecher zwischen die Fronten, so wird nicht nur Ihr geliebtes Schiff in Grund und Boden geschossen, nein, Sie verlieren auch die teure Ladung und das wertvolle Bargeld.

Nicht ganz astreine Geschäfte

Neben dem normalen Frachtverkehr können außerdem spezielle "Güter" an Bord genommen werden, die einen netten Extraverdienst darstellen. Diese Güter können sowohl geheime Papiere als auch hochgestellte Persönlichkeiten sein, die kaum Laderaum in Anspruch nehmen. Ein weiteres Gimmick der Anleitung sind die ausgezeichneten Seekarten. Diese zeigen dem Steuermann die unterschiedlichen Strömungen und alle sturmgefährdeten Meere. Wenn Sie diese nützlichen Hilfestellungen außer Acht lassen, so müssen Sie über kurz oder lang mit schweren Beschädigungen an Ihrem strapazierten Schiff rechnen. Ein unnötiger Kostenfaktor.
Die Grafik macht ebenfalls ein sehr guten Eindruck, wobei vor allem die stimmungsvollen, animierten Zwischengrafiken ins Auge stechen. Soundtechnisch wurden zwar keine Glanzleistungen erzielt, doch wirken die zahlreichen Musikstücke zu keinem Zeitpunkt aufdringlich und können die streßgeplagten Nerven sogar ein wenig besänftigen.
Fazit: "1869" ist endlich einmal eine Wirtschaftssimulation, bei der auch der geschichtliche Hintergrund nicht zu kurz kommt. Vor allem die starke Benutzerführung und das naturgetreue Szenario sind verblüffend.

Oliver Menne





SPECS & TECS

CGA, EGA, VGA, SVGA, EMS, HD 3 Mb
Ad Lib, Sound Blaster, Roland, Tastatur, Joystick, Maus

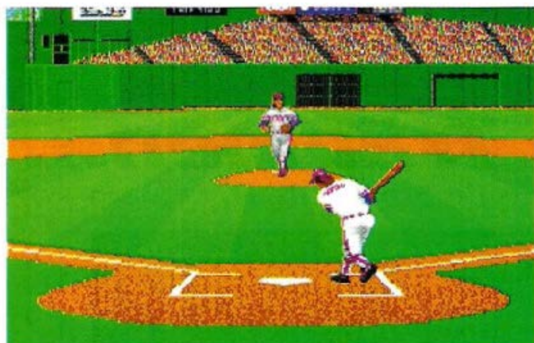
PREIS lt. Hersteller: ca. DM 90.-
HERSTELLER: Max Design
DESIGNER: Max Design
MUSTER von: Hersteller

RANKING

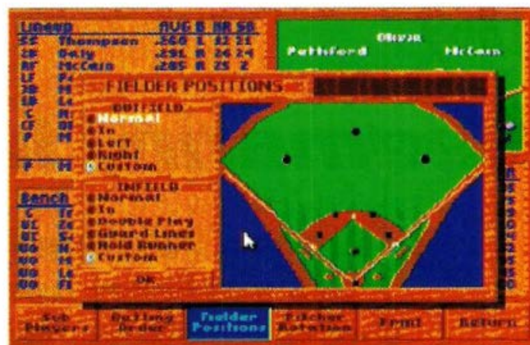
WIRTSCHAFTS-SIMULATION: 74

	Prozent
SOUND	59
GRAFIK	70
GAMEPLAY	84
ORIGINALITÄT	65

Spieleranzahl: 1-4
Motivation: 3 Monate



Spiele wie Hardball 3 machen Lust auf Pumphosen, Holzbälle und riesige Lederhandschuhe. Die richtige Mischung aus Action und Strategie machen Programm und Sport so interessant.



»Runners at t

Seit langem hat mich wohl nichts mehr so überrascht wie jene Töne, die beim ersten kurzen Probespiel von Hardball 3 aus dem Piepser meines PC zu hören waren: Klar und verständlich - wie aus dem Radio - kommentierte eine ganz bekannte Stimme jeden Spielzug am Computer. Ganz bekannt ist die Stimme von Al Michaels zumindest in den USA, wo Baseball im neunzehnten Jahrhundert einst entstand. Bei uns erfreut sich die Sportart bekanntlich nur eines kleinen Freundeskreises - und selbst diese sehr kleine Anhängerschaft in Deutschland wird durch den Abzug der Amerikaner gerade noch um ein schönes Stück dezimiert.

Amerikas Karten

Der Name Al Michaels wird deshalb höchstens den wenigen AFN-Schauern bzw. -Hörern in Deutschland bekannt sein. In Amerika kommt Michaels dagegen eine führende Rolle im Sportjournalismus zu, und das speziell auf dem Sektor Baseball. Der amerikanische Dieter Kürten quasi, nur eben viel reicher. Das "Digitized Play-By-Play Commentary", wie sich die ständige Wortberieselung nennt, ist die erstaunlichste Neuerung, die in den dritten Teil der Hardball-Reihe einging - aber natürlich nicht die einzige. Sowohl die Action-Elemente als auch der eigenständige Managerteil sind auf dem aktuellsten Stand. Bei der Anleitung wurde dagegen an jedem Wort gespart. Erstens liegt nur ein englisches Heftchen bei und zweitens setzt Accolade wieder voraus, daß die Regeln des Baseball auf der ganzen Welt bekannt sind. Bei uns ein klarer Irrtum, und so wäre eine kleine Beilage mit den Grundregeln sicher nicht das Schlechteste gewesen.

Pitcher und Batter

Nach einem Gang in die amerikanische Bücherei kann ich immerhin folgendes verraten: Das Baseball hat seinen Namen von vier quadratisch angeordneten Bases (Homebase, First-, Second- und Third Base). Die Mannschaft, die gerade am Schlag ist, stellt einen Batter (Schläger); der stellt sich mit der Keule auf die Homebase. Die Gegner plazieren einen Pitcher (Werfer) in den Mittelpunkt des Quadrats, einen Catcher (Fänger) genau hinter den Batter und einige Mann ins Outfield (da wo der Ball wahrscheinlich landen wird). Jetzt versucht der Pitcher den Holzball in die Hände seines - gut gepanzerten - Catchers zu werfen. Dazwischen steht natürlich der Batter und befördert den Ball mit seiner Keule möglichst weit ins Outfield. Sobald er den Ball getroffen hat, rennt der jetzt wie der Wind von Base zu Base, um die dort am Boden liegenden Kissen abzuklatschen; gelingt ihm das bevor ein Gegner mit dem Ball in der Hand das Gleiche tut, so darf er auf der Base, die er erreicht hat vorerst stehenbleiben. Hat der Batter gar soweit geschlagen, daß der Ball im Publikum liegt oder schlafen die Outfielder des Gegners, so kann er ohne weiteres alle vier Bases umrunden und somit einen "Homerun" erzielen.
Bei Hardball 3 lassen sich im groben zwei Wege einschlagen. Der erste und für meine Begriffe gänzlich uninteressante ist der eines Sportmanagers. Der zweite Weg ist natürlich der eines aktiven Feldspielers.

Ein (fast) vollständiger Manager

Wie ein Rockstar kann man sich eines der zig bestehenden





Hardball 3

Baseballschläger gehen bei uns zur Zeit weg wie warme Semmeln. Daß man sich mit den Holz- oder Alu-Keulen auch sinnvoll die Freizeit vertreiben kann, wissen aber nur die wenigsten. Vielleicht bekommen sie durch Hardball 3 die nötige Anregung dazu.

he corners...«

amerikanische Teams kaufen und mit ihnen die Meisterschaft bestreiten oder sich mit dem Team-Editor eine eigene Mannschaft, Spieler für Spieler zusammenstellen, sich Vereinsfarben aussuchen und mit dem mitgelieferten Logo-Editor sogar ein eigenes Vereinsenblem pinseln. Mitspielen muß man als Teamchef natürlich nicht, deswegen erlebt man mit der Manager-Einstellung die Spiele nur von Zuschauertribüne. Zum vollwertigen Managerprogramm fehlen Hardball überdies noch einige Optionen, wie der Ein- und Verkauf von Spielern, aber in Verbindung mit der aktiven Teilnahme am Spielgeschehen reichen die vorhandenen Möglichkeiten vollkommen aus.

Grafisch hervorragende Sportsimulation

Viel bemerkenswerter ist da freilich die Möglichkeit, Hardball 3 als das zu spielen, was es eigentlich ist: Eine komplexe und grafisch hervorragend aufgemachte Sportsimulation. Als Neuling kommt einem dabei vor allem die Option "Practice Batting" entgegen, bei der man sich ganz langsam an die Feinheiten von Hardball herantasten kann. Mit dem Joystick fällt dieser Einstieg auf jeden Fall am leichtesten, denn wie der Kenner weiß, schlägt der Batter nicht einfach blind auf den Ball, da muß sorgfältig ausgesteuert werden. Ob der Ball am Schläger abtropfen soll, ob er besonders schwungvoll oder nach einer speziellen Taktik getroffen werden soll, wählt man vor jedem Schlag aus einem kleinen Pop-Up-Menü aus; Treffsicherheit und Schlagrichtung bestimmen sich dann einerseits nach dem Knopfdruck im richtigen Augenblick sowie nach den speziellen Fähigkeiten des ausgewählten Spielers (nach einem rollenspielähnlichem Punktesystem).

Noch viel delikater als das Schlagen ist aber das Werfen. Allein acht verschiedene Wurftechniken von Off-Speed über Curveball bis Knuckleball und wie sie alle heißen, reicht die Palette, aus der man vor jedem Wurf auswählen darf. Natürlich spielen auch hier die Erfahrung des Feldspielers sowie die richtige Handhabung des Joystick eine entscheidende Rolle.

Sehenswert

In Punkto Grafik kann man den Programmierern von Accolade eigentlich nur gratulieren; denn nicht nur, daß die Animationen der Werfer und Schläger aus den vier verschiedenen Naheinstellungen sehr flüssig gelungen sind, sondern auch die filmmäßigen Übergänge von Großaufnahmen zur Totalen. Besonders witzig sind kleine Grafikfenster, in denen hin und wieder ein animierter Schiedsrichter auftritt oder eine besonders sehenswerte Szene noch einmal in der Vergrößerung wiederholt wird. Auch an Sportplätzen wurde nicht gespart; ganze acht verschiedene Stadien hat man dem Spiel spendiert. Bis auf die Nachlässigkeit bei der Spielanleitung also ein überaus würdiger Nachfolger für Hardball 2.

Thomas Borovskis ■



Die Spannung ist auf dem Höhepunkt.

SPECS & TECS

CGA	Ad Lib
EGA	Sound Blaster
VGA	Roland
SVGA	Tastatur
EMS	Joystick
HD 5Mb	Maus

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 100.-
HERSTELLER: Accolade
DESIGNER: Jeff Sember
MUSTER von: Hersteller

RANKING



Spieleranzahl: 1
Motivation: 3 Wochen

The Carl Lewis Challenge

Die Santa Monica Miniolympiade

The Carl Lewis Challenge bietet uns die Möglichkeit, unser Können wenigstens in fünf Leichtathletikwettbewerben der Olympischen Spiele unter Beweis zu stellen.

Das Spielgeschehen

Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten, fünf Disziplinen zu durchlaufen. Man kann sich als Trainer von einer der gegebenen 17 Nationalmannschaften versuchen oder man startet mit einer Mannschaft von besseren Schulsportlern sofort bei der Olympiade. Als dritte und letzte Möglichkeit steht einem aber auch noch die Kombination Trainer/Athlet zur Auswahl.

Der Trainingsmodus

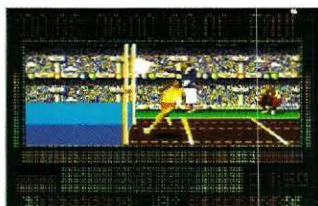
Im Trainermodus hat man die Aufgabe, eine Mannschaft von zehn Athleten zu übernehmen und diese innerhalb von fünf Wochen zu einer olympiareifen Truppe zu machen. Die Agilität, Kraft, Schnelligkeit und Ausdauer der einzelnen Athleten kann man durch insgesamt zehn verschiedene Übungen verbessern. Der Trainer bestimmt jeweils, welche Übung wie oft,wie hart und wie lange betrieben werden soll. Hat man im Eingangsmenü die Option "NUR TRAINING" gewählt, geht es jetzt ans Daumendrücken, denn in den eigentlichen Wettbewerben steuert nun der Computer unsere Schäfchen.



Die eigentlichen Wettbewerbe

Wenn wir die Option "NUR ARCADE" gewählt haben, steigen wir ins Spielgeschehen ein. Und hier übergeben wir nun live an unseren Berichterstatter im Leichtathletikstadion: *Die erste Qualifikationsrunde des 100 Meter Sprints hat soeben begonnen, die vier Athleten befinden sich noch auf gleicher Höhe, aber was sehen wir da: Der vom Spieler gesteuerte Sprinter durchbricht die Schallmauer, oder sind die anderen Sprinter nur so langsam? Alle Athleten haben die erste Qualifikationsrunde überstanden, denn die Qualifikationszeit liegt bei lachhaften 16 Sekunden!!! Nun schalten wir weiter zur ersten Qualifikationsrunde der 110 Meter Hürden. NEIN!!! Der Athlet des Spielers kommt mit einer Zeit von 12:45 ins Ziel! Das ist WELTREKORD!!! Das gibt Extrapunkte!*







Bei jedem Wettbewerb gilt es ersteinmal vier Qualifikationsrunden zu bestehen, bevor man in das eigentliche Finale kommt, wo es dann nur noch darauf ankommt, unter die ersten drei zu kommen, um sich wenigsten imaginär Edelmetall daheim an die Wand hängen zu können.

Die Technik

Die Atmosphäre wurde mit diesem Spiel gekonnt auf den Computer übertragen. Die Grafik ist absolut zweckmäßig, die Animation flüssig und teilweise eine wahre Augenweide. Zwei Soundtracks sind zwar für ein Spiel etwas wenig, dafür sind sie aber etwas für Genießer. Sie stammen von Chris Hülsbeck und sind absolut fetzig und motivierend.

Die Qual der Steuerungswahl

Der ARCADE-Teil selbst kann mit drei unterschiedlichen Steuerungsmethoden gespielt werden. Hier wäre anzuführen die bekannte "Rüttelmethode", bei der man durch schnelles rechts-links der Maus oder Pfeiltasten versucht, Geschwindigkeit zu erlangen und Sprünge oder Würfe mit einer Aktionstaste auslöst. Neu sind eine Rhythmus- und eine Ausrüstungssteuerung. Bei der Rhythmussteuerung kommt es darauf an, genau dann den Aktionsknopf zu drücken, wenn ein eingeblendetes Pendel das Zentrum durchschwingt, um eine maximal Kraft zu erreichen. Bei der Ausrüstungssteuerung muß man unter Verwendung von Marken das richtige Timing zum Drücken des Aktionsknopfes herausfinden.

The Carl Lewis Challenge ist ein Spiel, das mit Ausnahme von ein paar Ungereimtheiten, wie z. B. einer schlechten Kollisionsabfrage bei den 110 Meter Hürden, überzeugen kann. Doch begeisterte Sesselleichtathleten werden sich davon nicht schrecken lassen.

Lars Geiger

SPECS & TECS

CGA · EGA · VGA · SVGA · EMS · HD 1.44Mb
Ad Lib · Sound Blaster · Roland · Tastatur · Joystick · Maus

PREIS lt. Hersteller ca. DM 90,-

HERSTELLER Psygnosis

DESIGNER Dean Lester

MUSTER von Hersteller

RANKING

SPORTSPIEL 64

Prozent: Sound 60 · Grafik 50 · Gameplay 70 · Originalität 85

Spieleranzahl 4

Motivation 1 Woche

Dungeon Master

Es war einmal...

Nun hat man es bei Psygnosis tatsächlich geschafft, das seinerzeit neue Maßstäbe setzende Programm für den PC umzusetzen.

Als Zauberlehrling Theron, geht es in das unheimliche Reich des Lord Chaos, wo in feiner 3D-Grafik und in Echtzeit jede Menge Monster bekämpft, Fallen entschärft und Rätsel gelöst werden müssen.





Wie gesagt, zum Zeitpunkt der Ersterscheinung von Dungeon Master auf dem ST setzte es noch die Standards, aber nach so langer Zeit wirkt das Programm eben nicht mehr so ganz taufrisch. Die Grafik wurde fast originalgetreu übernommen, und auch wenn die Darstellung früher noch für atemberaubend gehalten wurde, so sind inzwischen die Ansprüche derart gestiegen, daß es hier nur noch für einen Platz im Mittelfeld reicht. Sich heutzutage unter VGA-Auflösung auf die 32 Farben des Originals zu beschränken, ist eben nicht sonderlich geschickt. Trotz einer Unmenge von unterstützten Soundkarten und -devices waren (zumindest bei der Amiga-Fassung) die Geräusche im Dungeon ein gutes Stück atmosphärischer.

Zeitloses Gameplay

Das beste Bild macht auch nach drei Jahren noch immer die einfache und durchdachte Steuerung. Ohne erst lange das (englische) Anleitungsbüchlein durchblättern zu müssen, kann man sich sofort durch das Dungeon bewegen, Gegenstände aufnehmen, Türen öffnen, usw. Wenn Sie also besonderen Wert darauf legen, alle Klassiker dieses Genres einmal selbst gespielt zu haben, dann macht Dungeon Master immer noch Spaß.

Martin Müller ■

SPECS & TECS

CGA | EGA | VGA | SVGA | EMS | HD 1Mb

Ad Lib | Sound Blaster | Roland | Tastatur | Joystick | Maus

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Psygnosis

DESIGNER
Doug Bell

MUSTER von
Hersteller

RANKING



RAMPART

TETRIS IM KETTENPANZER

Mit Rampart bringt das Softwarehaus Electronic Arts ein Strategiespiel auf den Markt, bei dem sowohl taktisches Denken, als auch Schnelligkeit gefragt ist.

Es versetzt den Spieler in die Kriegswirren des Mittelalters, wo er seine Burg gegen feindliche Angreifer verteidigen und weitere Gebiete hinzugewinnen soll. Das in englischer Sprache gehaltene Spiel ermöglicht ein bis drei Spielern, sich als Burgherr im Mittelalter zu bewähren. Spielt man alleine, übernimmt der Computer die Steuerung des Gegners, im Multi-Player-Modus besteht die Aufgabe natürlich darin, sich gegenseitig zu bekämpfen. Angenehm aufgefallen sind die vielfältigen Spieloptionen, mit denen man die Spieldauer und den Schwierigkeitslevel des Spieles verändern kann.

Komfortable Optionsvielfalt

So kann man zwischen zwei verschiedenen Spielvarianten wählen, einem sogenannten klassischen und einem erweiterten Spiel. Wie diese Namen schon verraten, beinhaltet das erweiterte mehr Möglichkeiten für den frischgebackenen Burgherren. Durch die Wahl des erweiterten Spieles erhält das Spiel mehr Komplexität, ohne jedoch komplizierter spielbar zu werden. Hier hat der Spieler unter anderem Zugriff auf sogenannte Probagandaballons, mit denen er feindliche Waffen für sich nutzbar machen kann. Weiter kann man einen Schwierigkeitsgrad bestimmen. Hier kann man aus fünf Abstufungen von leicht bis schwer auswählen. Wer mit der Steuerung nicht zufrieden ist, kann sie mittels eines Konfigurationsmenüs seinen Bedürfnissen anpassen. Dort kann die Empfindlichkeit der angeschlossenen Eingabegeräte variiert werden. Ebenso kann dort die Tastenbelegung für Keykoard-Benutzer beliebig verändert werden.



Angriff ist die beste Verteidigung

Einmal das Spiel gestartet, kann man sich aus mehreren Schlössern eines als seines benennen, um welches dann eine Burgmauer gezogen wird. Da diese Mauer dem Spiel auch den Namen gegeben hat (Rampart=Wall), ist schon jetzt abzusehen, daß sie im Spielverlauf von wichtiger Bedeutung sein wird. Anschließend postiert man seine Kanonen innerhalb der Befestigung und schon wird man vom Seeweg her angegriffen. Eine von einer Angriffswelle zur anderen immer größer werdende Armada feindlicher Kriegsschiffe steuert auf die Küste zu und beschießt die Burg. Der Computergegner verfügt über drei verschiedene Schiffe, die sich in der Feuerkraft und in ihren taktischen Aufgaben unterscheiden. So gibt es reine Seeschlachtschiffe, die sich auf das Beschießen Ihrer Burg beschränken, und solche, die die Kiste ansteuern, um dort mobile Artillerie abzusetzen. Diese Truppen versuchen über den Landweg, Ihre Burg zu besetzen. Den Angriffen des Gegners müssen Sie natürlich nicht tatenlos zusehen. Sie können sich wehren, indem Sie die vorher postierten Kanonen abfeuern. Dies geschieht durch ziemlich einfache Steuerung. Ein Fadenkreuz ist mit dem Eingabegerät frei über den Bildschirm verschiebbar. Hat man ein Ziel im Visier, wird der Schuß durch einen Maus-, Joystick-, oder Tastenklick (je nach Steuerungsart) ausgelöst. Je größer die Schiffe, desto mehr Treffer verkraften sie, bevor sie versenkt werden. Jeder Kampf ist zeitlich auf zehn Sekunden begrenzt. Ist der Kampf vorüber, muß sich der Spieler mit dem Wiederaufbau seines Schutzwalles befassen. Hier ist Schnelligkeit gefragt.

Der Kanonenkugelhagel beginnt..., der blaue Burgherr war schon früher Tetris-Champion... (Bild rechts oben)

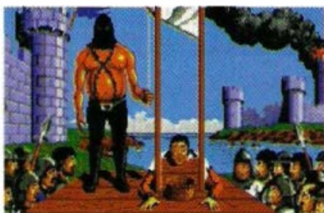
Architekt mit Tetris-Kenntnissen gesucht

Nach jedem Kampf klaffen mehr oder weniger große Löcher in der Schutzmauer. Um diese wieder zu schließen, erhält er immer ein Mauerstück. Hierbei ist das Spielprinzip von Tetris wiederzuerkennen. Formen und Größe dieser Mauerstücke werden nach einem Zufallsprinzip vom Computer er-





mittelt und zur Verfügung gestellt. Der Spieler muß bemüht sein, diese in seine Mauer einzupassen, damit sie seine Burg wieder vollständig umrahmt. Ist dies nämlich nicht der Fall, verliert er seine Burg und muß von neuem anfangen. Für das erfolgreiche Abwehren eines Angriffs erhält man Punkte, je noch Anzahl der zerstörten Schiffe. Weitere Punkte erhält man, wenn man die Größe des durch Mauern umzäunten Gebiets erhöht oder gor zusätzliche Burgen in Besitz nimmt. Hot man genügend Punkte erreicht, gilt das gesamte Gebiet als erobert und man versucht sich in einem neuem Territorium. Je länger das Spiel dauert, desto schwieriger wird die Meisterung der Aufgabe. Hot man sämtliche Gebiete unter seiner Kontrolle, ist das Spiel beendet.







Eine grandiose Multi-Player-Fehde

Noch mehr Spaß bringt jedoch der Zwei- oder Drei-Player-Modus. Hier erhält jeder Spieler ein Schloß, daß er gegen den oder die anderen Mitspieler zu verteidigen hat. Wie im Spiel gegen den Computer werden Kanonen innerhalb der Burgmauern postiert, mit denen man versucht ,die gegnerischen Burgmauern zu zerstören. Auch hier gibt es wieder eine Reparatur- und Aufbauphose, in der die Mauern um die eigenen Burg wiederhergestellt werden müssen und wenn möglich neue Gebiete dazuerobert werden. Ein Gebiet oder gar eine zusätzliche Burg gilt als erobert, wenn sie von einem geschlossenen Schutzwall umgeben sind. Die Vergrößerung des Herrschaftsgebietes ist sinnvoll, da um so größer das eigene Gebiet ist, desto mehr Waffen darin postiert werden können und die Feuerkraft sich entsprechend erhöht.
Der Spieler sieht das Kampfgeschehen aus der Vogelperspektive. Lediglich ein Bild in der Schlußsequenz zeigt die finsteren Krieger aus der Nähe. Die Grafik während der Gefechte ist hübsch gelungen, die Buchten mit den ankommenden Wellen fielen sofort ins Auge. Der Bildschirm während der Wiederaufbauarbeiten ist einfacher gehalten. Die Programmierer hoben hier, zum Wohle der Spielbarkeit des Programms, auf unnötige grafische Feinheiten verzichtet.Wie gut die Handhabung eines Computerspieles letztenendes ist, hängt in einem nicht geringen Maße von der dem Programm beiliegenden Dokumentation ab.
Hier hält die 15-seitige Anleitung olle wichtigen Informationen über den Spielablauf von "Ramport" parat. Ein nicht zu unterschätzender Pluspunkt ist die Tatsache, daß die Dokumentation in deutscher Sprache verfaßt ist, was ja leider immer noch nicht bei jedem Programm der Fall ist. Soundkartenbesitzer, die mit der Klangausgabe Probleme haben, finden in der Anleitung Hilfe, mit welchen Befehlen sie ihre Karte zum arbeiten bewegen oder die Ausgabe verbessern können.
Für Spieler, die der "Tetris-Monia" verfallen sind, ist dieses Spiel meiner Meinung nach ein Muß. Das allseits bekannte Spielprinzip wurde etwas verändert und geschickt in die Spielhandlung eingebaut. Für diejenigen, denen das bekannte Spiel zu einseitig ist, denen wird durch die eingefügte Kampfsequenz ein Anreiz geboten, sich damit anzufreunden. "Rampart" ist ein sehr schnelles Spiel, das dem Spieler ständige Konzentration abverlangt. Der Lohn dafür ist ein Spielvergnügen, daß sich nicht nur auf die ersten wenige Tage nach dem Erwerb beschränkt, sondern vor allem in der Zwei- oder Dreispielerveriante mehrere Wochen bis Monate erhalten bleibt.

Harald Kern ■

SPECS & TECS

CGA	Ad Lib
EGA	Sound Blaster
VGA	Roland
SVGA	Tastatur
EMS	Joystick
HD 3.5Mb	Maus

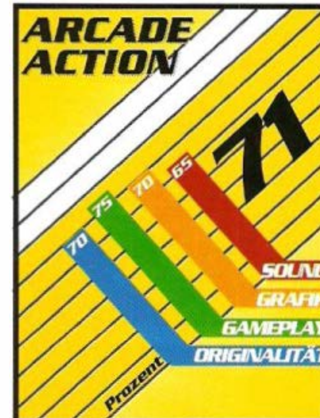
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 90.-

HERSTELLER
Electronic Arts

DESIGNER
Scott Bennie

MUSTER von
Hersteller

RANKING



Spieleranzahl 1-3

Motivation 4 Wochen

Dick Tracy

Nick Knattertons Vorbild

Nach Rocketeer erschien nun ein weiteres Disney-Spiel zu einem Kinofilm. Lohnt es sich dennoch, ins Kino zu gehen ?

Big Boy Caprice hat vierzehn gefährliche Verbrecherbanden mit ihren Chefs um sich geschart, um das größte Verbrechersyndikat zu bilden, das es jemals gegeben hat. Um zu verhindern, daß diese Herren die Macht in der Stadt an sich reißen, muß Dick Tracy die Gauner ihrer vielen Verbrechen überführen und hinter Gitter bringen. Dazu muß er an den Tatorten und in den verschiedenen Verstecken der Gauner Beweise sammeln und Zeugen wie Informanten befragen.
In der wirklich großen und unübersichtlichen Stadt ist es aber gar nicht so einfach, einen Flüchtigen wiederzufinden, doch Dick Tracy hat einen Trumpf in der Hand, um sich anderweitig Informationen zu beschaffen: mehrere Wanzen, die in den Verstecken der Verbrecher angebracht werden können, senden alle dort geführten Gespräche an Dicks Stereo-Armbanduhr.









Aufstiegsmöglichkeiten

Da auch ein Dick Tracy gerne vom Detektiv zum Chefdetektiv aufsteigen würde, darf er sich oder seinen Wagen bei seinen gefährlichen Aufträgen nicht allzu sehr in Mitleidenschaft ziehen lassen, eine Degradierung oder gar Beurlaubung wäre die Folge. Doch glücklicherweise hat Dick gute Freunde, die ihm mit Rat und Tat zur Seite stehen, wenn es um eine Information oder einen Tip geht, wenn sein Wagen repariert werden muß, aber auch wenn Dick sich von seiner letzten Schießerei erholen muß. Alles Wissen, das sich im Lauf der Zeit ansammelt, wird in die jederzeit einsehbare Verbrechensakte eingetragen, mit deren Hilfe man den Kreis der Verdächtigen einschränken kann, bis schließlich nur ein einziger Verbrecher die Tat begangen haben kann. Dies gibt er natürlich nicht ohneweiteres zu, so daß spätestens jetzt Dicks Fähigkeiten im Schießen und Rennen gefordert werden. Ist der Verbrecher aber erst einmal gefaßt, wartet eine Belohnung in Form einer Beförderung und einer weiteren Wanze auf unseren Helden.





Dick Tracys bunte Welt

Die Steuerung gestaltet sich sowohl mit der Tastatur als auch mit dem Joystick recht angenehm, obwohl man den Analogjoystick ständig nachjustieren muß, um schwerere Verkehrsunfälle zu verhindern. Nachdem Disney Software mit Rocketeer zeigte, daß man es auch dort versteht, schöne und schnelle Grafiken zu programmieren, ist die Realisierung von Dick Tracy nur als dreist zu beurteilen. Die für EGA und VGA fast identische Stadtkarte ruckelt bereits bei langsamer Fahrt über den Bildschirm. Sehr bunte, aber einfach gestaltete und immer wiederkehrende Elemente lassen weder Stimmung noch Neugier aufkommen, die fünf (!) vorhandenen Szenarien sind für die Vielzahl der möglichen Fälle einfach zu wenig. Auch beim Sound hat man sich nicht viel einfallen lassen - er ist zwar unüberhörbar da, auf dem PC-Lautsprecher erinnert er aber stark an Fingerübungen auf der ersten Kindertrompete. Als einzige Sounderweiterung wird die Sound Source unterstützt (richtig, man erhält sie bei Disney), wer aber stolzer Besitzer einer solchen ist, erhält die "meisten Sprach-, Musik- und Klangeffekte - die jemals erhältlich sein werden" (Zitat).
Es macht anfangs zwar Spaß, durch die Stadt zu fahren oder einen Verbrecher zu jagen, spätestens nach dem zweiten gelösten Fall aber passiert nichts Neues mehr, Langeweile macht sich breit und es fragt sich, ob man nicht doch besser hätte ins Kino gehen sollen.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS

CGA, EGA, VGA, SVGA, EMS, HD 2Mb
Ad Lib, Sound Blaster, Roland, Tastatur, Joystick, Maus

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Disney Software

DESIGNER
D.Mullich,S.Palahnuk

MUSTER von
Hersteller

RANKING

ARCADE ADVENTURE

57

65 SOUND
55 GRAFIK
50 GAMEPLAY
40 ORIGINALITÄT

Prozent

Spieleranzahl 1

Motivation 1 Woche

Hong Kong Mahjong pro

Gin Romee aus dem Fernen Osten



Mit irgendeiner Form von Mahjong, sei es als DOS-Programm oder als Windows Applikation, ist sicherlich jeder Computerspieler schon konfrontiert worden.

Eine in Hong Kong gespielte Variante hat nun Electronic Arts mit "Hong Kong Mahjong Pro" zu uns unwürdigen Europäern gebracht. Dabei handelt es sich aber nicht um ein Billigspiel, sondern ein hochwertiges und perfekt umgesetztes Computerspiel. Allein die erforderliche Hardware ist beachtlich, neben Soundkarte und Maus wird auch mindestens 160 KByte Expanded Memory und eine Super VGA-Karte benötigt, auch der Disk-Cache findet Verwendung. Dafür präsentiert sich das Programm dann auch mit 256 Farben in einer Auflösung von 640 x 480 Punkten, digitalisierten Bildern und fernöstlichem Sound sowie Sprachausgabe. Um Anfängern den Einstieg zu erleichtern, ist ein Tutorial-Programmteil enthalten, der zunächst die "Tiles", das sind die Spielsteine, erklärt und dann in die verschiedenen Formen des Punktgewinns einführt.

Der Werdegang im Wandel der Geschichte

Ursprünglich in China entstanden wurde Mahjong bald in allen fernöstlichen Staaten gespielt. Um das Jahr 1920 wurde das Mahjong vermutlich von chinesischen Einwanderern in die Vereinigten Staaten gebracht und erreichte schon zehn Jahre später eine gewaltige Popularität. Die amerikanische Eigenart, die Dinge zu vereinfachen und zu ändern, hat dazu geführt, daß viele der Eigenschaften des Spiels verändert wurden und es bald Dutzende von Variationen und verschiedenen Regeln gab. Für die Computerversion wurden die in Hong Kong gebräuchlichen Regeln verwendet, auch die Spielsteine entsprechen den dort verwendeten "Tiles". Mit diesen Steinen soll dann ein Chow, Pong oder Kong erreicht werden.

Chow - Kong - Pong

Diese exotisch klingenden Namen sind die Gewinnformen. Dabei entspricht der Chow einer aufsteigenden Reihe von Steinen einer gleichen Gruppe, beispielsweise 3-4-5. Mit Pong werden drei Steine gleicher Art und gleicher Gruppe bezeichnet. Der Kong entspricht vier identischen Steinen gleicher Art. Mit diesem Grundwissen und gelegentlichen Blicken ins Handbuch ist der Spieler ordentlich gerüstet und kann sich ins Spielgeschehen stürzen. Dazu werden aus einer Gruppe von zwölf Personen zunächst drei Gegner ausgewählt. Anschließend werden die Sitzpositionen bestimmt, die den verschiedenen Windrichtungen entsprechen.

Der Spielablauf

Dazu erhält jeder Spieler dreizehn Tiles, die Spielsteine der Mitspieler sind verdeckt, seine eigenen Steine sieht der Spieler im unteren Bereich des Bildschirmes. Nun muß jeder versuchen, seine Steine mit den von den anderen Spielern abgelegten Tiles zu einem Chow, Pong oder Kong zu kombinieren und unbenutzte Spielsteine abzustoßen. Die Tiles können von jedem anderen Spieler aufgenommen werden, nur für einen Chow dürfen nur Steine von dem links befindlichen Mitspieler aufgenommen werden. In der Gewinnreihenfolge steht ein Kong über dem Pong und dem Chow. Um zu gewinnen, sollte immer versucht werden, eine höherwertige Kombination zu erreichen. Aufgrund seiner Konzeption ist dieses Game nichts für ein schnelles Spielchen zwischendurch, sondern mit dem nötigen spielerischem Ernst und Hingabe zu spielen.

Markus Gurnig ■

SPECS & TECS

CGA | Ad Lib
EGA | Sound Blaster
VGA | Roland
SVGA | Tastatur
EMS | Joystick
HD 4 Mb | Maus

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 80,-

HERSTELLER
Electronic Arts

DESIGNER
Nine Dragons

MUSTER von
Leisuresoft

RANKING

STRATEGIE

81

75 SOUND
79 GRAFIK
88 GAMEPLAY
75 ORIGINALITÄT

Prozent

Spieleranzahl 1

Motivation 2 Monate

Multi-Player Soccer Manager

Präsident? - No fun!

Der Spieler übernimmt die Aufgabe des Trainers und des Präsidenten in einer der fünf englischen Divisionen.





Leider beschränkt sich die Anleitung von M.-P. Soccer Manager auf die Ladeanweisung für den Amiga. Ein Installationsprogramm ist überhaupt nicht vorhanden, und über das Spiel selbst verliert die Anleitung überhaupt kein Wort.

Wer suche, der finde!

Ihre erste Tätigkeit ist es, sich ein Team auszusuchen. Egal für welches Team Sie sich entscheiden, Sie beginnen immer in der 5. Division. Haben Sie das hinter sich gebracht, gelangen sie in den Hauptbildschirm. Hier haben sie eine Vielzahl von Optionen zur Verfügung.
Der große Frust Teil 2 überfällt den Spieler, wenn er den ersten Spieltag hinter sich hat. Den wer auf farbenfrohe Spielausschnitte hofft, wartet leider vergebens. Der Spieltag beschränkt sich leider nur auf das Endergebnis und auch der folgende Zeitungsausschnitt gibt nur die Namen der Torschützen bekannt.
Wie es auch in der Bundesliga bei einigen Vereinen üblich ist, kann man wenn der Erfolg ausbleibt einige neue Spieler verpflichten. Hat man etwas Glück, schlägt der Spieler gut ein und der Weg in der Tabelle geht nach oben.

Bundesliga oder Englische Division

Ganz eindeutig Bundesliga, denn mit dem Bundesligamanager Professional kann sich M.-P. Soccer Manager in keinster Weise messen. Über die mäßige Grafik und den kaum vorhandenen Sound kann auch die relativ große Optionsvielfallt nicht hinwegtäuschen.
So bleibt als Fazit nur der Rat: "Hände weg, vom Fußballschreck"!

Stefan Zöbisch ■

SPECS & TECS

CGA · EGA · VGA · SVGA · EMS · HD 1Mb
Ad Lib · Sound Blaster · Roland · Tastatur · Joystick · Maus

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 80,-
HERSTELLER: D & H Games
DESIGNER: D & H Games
MUSTER von: Leisuresoft

RANKING

SIMULATION 36

SOUND 10 · GRAFIK 30 · GAMEPLAY 40 · ORIGINALITÄT 30 · Prozent

Spieleranzahl: 1-8
Motivation: 1 Tag

MS-DOS Fußball

Saisonauftakt am Monitor

Wenn 22 Millionäre in Shorts schlüpfen, sich Schuhe mit Noppen anziehen und Freudensprünge absolvieren, wenn ein Stück Leder von einem Netz aufgefangen wird, dann kann es sich dabei nur um Fußball handeln. Fast noch rechtzeitig wollen wir den Heimfußballern unter unseren Lesern eine Auswahl der besten Fußballspiele für den PC präsentieren.



Manchester United Europe

In der Verpackung mit der unscheinbaren englischen Anleitung versteckt sich eines der empfehlenswertesten Fußballspiele für den PC. In Zusammenarbeit mit dem englischen Klub Manchester United produzierte das fußballverrückte Softwarehaus Krisalis dieses Spiel, das neben den Geschicklichkeitswerten des Spielers auch die strategischen Fähigkeiten fordert. Je nach Wahl kann man sich auf seine Managerfunktion beschränken, einfach nur auf dem Platz den großen Ballartisten spielen oder sich als Universalgenie zeigen und alles unter seine Fittiche nehmen. In übersichtlichen Menüs kann man eine Mannschaft zusammenstellen, wobei der Computer ganz brauchbare Vorschläge liefert. Das Geschehen auf dem Spielfeld ist technisch überzeugend gelungen. Die Grafik ist detailliert gezeichnet, die Sprites sind schön animiert und das Geschehen läuft dank schnellem und ruckelfreiem Scrolling flott ab. Sollte man den Flickerfixer abschalten und den Fastmodus aktivieren, so ist das Ganze auf einem 386er sogar eine Idee zu schnell. Die onwählbare Übersichtskarte erfüllt ihre Funktion ganz gut, so daß auch gezieltes Paßspielen möglich ist. Die Steuerung über die Cursortasten klappt passabel, der zu steuernde Spieler wird durch vier Pfeile gekennzeichnet. Der Name des ballführenden Spielers wird übrigens am unteren Bildschirmrand immer eingeblendet. Die verschiedenen Turniermodi wie Europapokal, UEFA-Pokal oder Supercup tragen auch noch ihr Scherflein zur Langzeitmotivation bei.

Titel	Preis	Hersteller	Gesamtwertung
Die Actionspiele			
1. Manchester Untd. Euro.	ca. DM 90,-	Krisalis	73%
2. European Championship	ca. DM100,-	Elite	53%
Die Strategiespiele			
1. Bundesliga Manag. Prof.	ca. DM 80,-	Software 2000	74%
2. Starbyte Super Soccer	ca. DM 75,-	Starbyte	68%
3. European Superleague	ca. DM 70,-	CDS	42%



European Championship 92

Der Elite-Abgesandte in unserem Fußballspiele-Turnier sieht zwar auf den ersten Blick ähnlich aus, die Gemeinsamkeiten beschränken sich jedoch leider nur auf die Grafikperspektive. Und daß es sich bei European Championship 92 um eine Automatenumsetzung handelt, bringt leider auch keine Qualitätsvorteile, denn schon der Tecmo-Automat erwies sich nicht als großartiger Münzspeicher. Die Benutzerführung ist zwar vorbildlich, doch die zur Auswahl stehenden Optionen tragen nicht wesentlich zur Spielspaßsteigerung bei. Aus einer ganzen Reihe von Nationalmannschaften kann man sich acht Teams auswählen, mit denen man dann im Einspielermodus ein Turnier bestreitet. Großartige Unterschiede bezüglich der Gegnerstärke kann man dabei kaum feststellen, lediglich von Runde zu Runde nimmt die Schwierigkeit, den Gegner zu schlagen, zu. Nett gemachte Sequenzen während der Spielpausen lockern das Spiel auf, doch die gleiche Sorgfalt wurde bei der Spielentwicklung leider nicht angewandt. Egal ob man EGA oder VGA benutzt, die Grafiken sind recht blaß und unausgefeilt, und der Ball ruckelt unnatürlich vor dem ballführenden Spieler her, der durch ein Spotlight hervorgehoben wird. Zu zweit kann man ganz spaßige Partien austragen, Europameisterschaftsflair wird man allerdings nicht erleben können, auch wenn man die schönsten Torszenen auf Disk speichern kann.





European Superleague

Während auf der Actionseite nicht allzu viel Aktuelles geboten wird, kommen die Manager unter den Fußballfans schon eher auf Ihre Kosten. In einer fiktiven europäischen Superliga der Vereinsmannschaften muß man in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen die alltäglichen Arbeiten eines Managers englischer Prägung erledigen. Man kümmert sich um die Verpflichtung von Spielern, Vertragsverlängerungen, verhandelt mit den Sponsoren und bestimmt die Mannschaftstaktik. Grafisch sieht das Programm eher mager aus, es wird lediglich CGA und EGA unterstützt. Es dauert einige Zeit bis man mit allen Menüs klarkammt und erste Erfolge verzeichnen kann. Auf Dauer wird dann allerdings auch wenig Überraschendes geboten. Wenn man die richtige Vorgehensweise herausgefunden hat, sind Erfolge kaum mehr zu vermeiden. In Anbetracht der hochkarätigen Konkurrenz sollte man dieses Spiel lieber im Regal stehen lassen.





Starbyte Super Soccer

Grafisch ist zwar die Starbyte Variante auch nicht wesentlich besser gelungen, doch in Sache Spielbarkeit liegt es drei Klassen weiter vorne. Man beginnt zunächst als Manager und Trainer in der Verbandsliga. Letztendlich will man natürlich in der 1. Bundesliga landen, und vielleicht irgendwann sogar im Europapokal mitspielen. Die Vereinsnamen sind realitätsgetreu und so kommt sogar fast echtes Bundesligafeeling auf.

Jeder einzelne Spieler möchte natürlich umsorgt werden, und dafür schickt man ihn am besten ins Trainigslager. In höheren Ligen hat man sich zum Beispiel auch um einen Stadionausbau zu kümmern, denn je mehr Zuschauer kommen können, desto mehr Geld stehen für Spielerverpflichtungen zur Verfügung. Gags wie Fußball-Toto oder Aktionen wie Aufsteiger des Jahres sorgen für gelungene Abwechslung und durch unterschiedliche Schwierikeitsstufen werden die Schwächen bei Grafik und Sound übertüncht. Das Game spielt sich sehr gut und schon nach wenigen Spieltagen kann man mit den verschiedenen Menüs gut umgehen. Langeweile wird kaum auftreten und angehende Uli H´s können hier schon vorzüglich üben. Leider ist ein deutsches Konkurrenzspiel spielerisch ebenbürtig und in audio-visueller Hinsicht besser gelungen.





Bundesliga Manager Professional

Der deutschen Software 2000-Schmiede ist es gelungen, mit ihrem Spiel das beste Spiel des Fußball-Manager-Genre zu entwickeln. Grafisch ungewohnt niveauvoll und spielerisch äußerst abwechslungsreich arbeitet man sich zu einem der besten Manager heran. In Sachen Abwechslung wurde bei Bundesliga Manager Professional an alles gedacht, so daß man sich auf lange Abende vor dem Monitor einstellen kann. Es versteht sich von selbst, daß die Maussteuerung vorzüglich gelungen ist, und im Vergleich zu den Konkurrenten spielerisch nichts vergessen wurde.

Bei PC-Fußballspielen besteht bezüglich der Actionvarianten ein gewaltiger Nachholbedarf. Man kann nur hoffen, daß das unlängst erschiene Sensible Soccer auch auf dem PC erscheinen wird. Solange kann man sich ja die Zeit mit Manchester United Europe vertreiben. Bei Managerspielen dürfen PC-Besitzer unter hochkarätigen Spielen wählen, bessere Spiele dürften in dieser Richtung auch in Zukunft kaum erscheinen.

Hans Ippisch ■



Der Klassiker

In einem Special werden in der Regel die aktuellsten Spiele mit Ruhm überschüttet und schwache Vertreter werden zu Recht vernachlässigt. Doch niemand würdigt die Urahnen dieser Spiele, ohne deren Erscheinen vielleicht dieses Genre immer noch in den Kinderschuhen stapfen würde.

Eindeutiger Urvater aller Fußballspiele ist INTERNATIONAL SOCCER von Andrew Spencer, das 1982 als eines der ersten Spiele für den C64 erschien. Jahrelang blieb es unangefochten Tabellenführer, erst 1989 wurde es von Microprose Soccer verdrängt. Eine für damalige Verhältnisse famose Grafik und ausgezeichnete Steuerung sorgten für Spielspaß pur. Man konnte zwar lediglich die Trikotfarben wählen und den Schwierigkeitsgrad des Computergegners bestimmen, gepflegte Partien mit Freunden sorgten jedoch für ultimativen Spielspaß.

Teile und Spiele - Share

Neue und interessante Spiele aus der Shareware-Szene sind das Thema dieser Rubrik. Einen Wing Commander der Shareware gibt es zwar noch nicht, aber das, was die Shareware zu bieten hat, ist auch nicht ohne. Zum Auftakt gibt´s Halma, Bananen und eine Weltraumschlacht. Also, lassen Sie sich überraschen.

Chinese Checkers

Chinesisches Hallen-Halma

Chinese Checkers ist eine wunderschöne Umsetzung des bekannten Halmaspiels. Es gelten die üblichen Halmaregeln: Jeder Stein darf entlang der schwarzen Verbindungslinien bewegt werden. Übersprungen werden darf immer nur ein Stein. Dabei ist es egal, ob eigene oder fremde Steine übersprungen werden. Ziel ist es, als erster alle Steine im gegenüberliegenden Dreieck zu versammeln.

CC wird vollkommen mit der Maus bedient. Auf einem drachenverzierten Spielbrett befindet sich das bekannte Halmasechseck. Spielbrett und -figuren sind geschmackvoll gestaltet und mit 3D-Effekten versehen. Die sechs verschiedenen Farben werden durch die chinesischen Symbole Drachen, Pfau, Wind, Orchidee, Gottesanbeterin und Tiger dargestellt.

Wenn Sie sich mit einem Zug zu lange Zeit lassen, werden sie ungeduldig. Der Drache vertreibt sich die Zeit mit Feuerspucken, der Pfau schlägt ein Rad und der Wind verwandelt sich in ein Unwetter. Auch die anderen drei Figuren sind animiert.



CC läßt sich sehr einfach bedienen. Nach der Auswahl der Gegner (jede Farbe kann entweder vom Computer oder von einem menschlichen Mitspieler übernommen werden) baut CC die Spielsteine auf.

Ein mit der Maus markierter Stein wird vom Programm über die ebenfalls mit der Maus markierten Zwischenpositionen auf den neuen Platz gebracht. Man sieht dabei richtig, wie der Stein von Platz zu Platz hüpft. Falsche Züge haben dabei keine Chance: Bei jeder Fehlbedienung erscheint ein freundlicher Chinese im schwarzen Schlafrock, der auf einer Schriftrolle die entsprechende Fehlermeldung präsentiert.

Eine Hilfsfunktion rundet das Bild positiv ab.

Fazit: Eine pfiffige und detailversessene Umsetzung des Halmaspiels. CC ist nicht nur gut designt, sondern auch spielstark, das garantiert langen Spielspaß.

Albert Warnecke ■







Chinese Checkers 1.3

Denkspiel

IMB-kompatibler PC/XT/AT mit 640KByte RAM, Festplatte, EGA/VGA-Karte, Maus

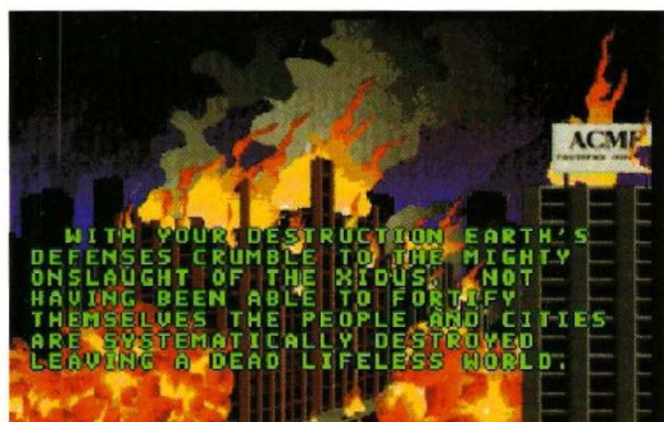
Designer	ImagiSOFT
Registrierung	DM 39,- bei CDV
Muster von	CDV/Karlsruhe, Diskette 6676

ware-Spiele

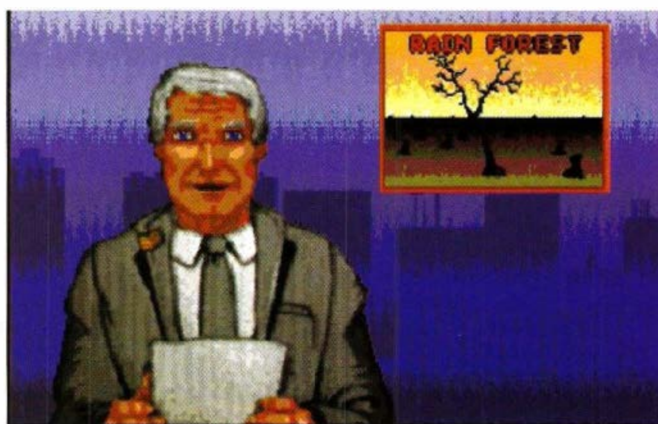
Galactix 1.0

Tod den Xidus

Galactix präsentiert sich im Arcade-Stil. Unterstützt werden 256 Farben, Soundblaster- oder AdLib-Soundkarten. Bedienen können Sie Galctix mit der Maus oder einem Joystick. Ziel des Spiel ist es, die feindlichen Xidus (Außerirdische) zu besiegen.
Die Xidus wollen die Erde versklaven. Ihre Aufgabe ist es über mehrere Levels (Angriffswellen) hinweg, bis zum Mutterschiff der Xidus vorzudringen und es zu vernichten. Mir ist es nicht gelungen, im 80sten!! Level bin ich am Gegner gescheitert. Viel Glück also...
Nach einer animierten Einführungssequenz geht es dann los. Die Hangartore öffnen sich und die erste Welle der feindlichen Schiffe versucht Sie zu vernichten. Verteidigen können Sie sich mit Bomben und Raketen. Zu Beginn ist die Bewaffnung recht spärlich. Neben den Schutzschirm verfügt Ihr Schiff nur über eine normale Bordkanone, drei Smart Bombs und zehn Raketen. Zerstörte Xidus-Schiffe verwandeln sich in Bomben- oder Energiepakete, die mit einer speziellen Teleskopkralle aufgesammelt werden müssen. So können Sie Ihre







Reserven wieder auffüllen und die Kampfkraft verbessern. In jeder fünften Runde müssen Sie mit einem Kommandoschiff fertigwerden. Dessen Vernichtung wird mit einer Superwaffe belohnt. Diese Zusatzkanone zeichnet sich durch erhöhte Feuergeschwindigkeit und eine wesentlich verbesserte Durchschlagskraft aus. Wenn Sie sich aber zu oft treffen lassen, verlieren Sie diese Kanonen auch wieder!
Die Statuszeile links im Bild zeigt die Reserven an, wenn der Energiebalken auf Null steht ist das Spiel aus. Der Abfangjäger verwandelt sich in einen Feuerball und die Xidus übernehmen die Kontrolle über die Erde.
Galactix: Wer Ballerspiele mag: Zugreifen, es lohnt sich, die Registriergebühr von 15$ ist absolut angemessen.

Albert Warnecke ■

Galactix 1.0
Shoot'em Up

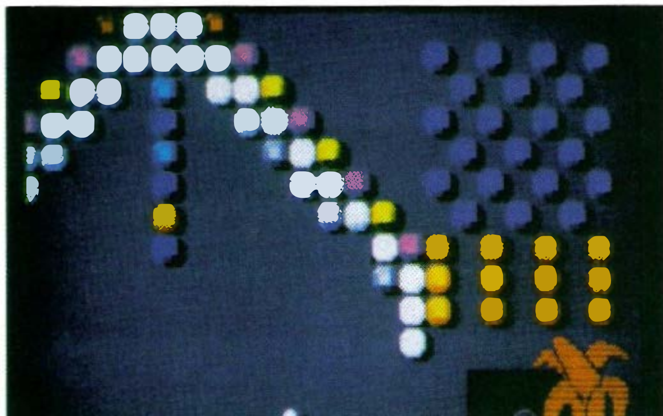
IBM-kompatibler AT (ab 286 10 MHz) mit 640KByte RAM, Festplatte mit 2,5 MByte Platz, VGA Grafik, Maus. Soundblaster und Joystick empfohlen.

Designer	Cygnus Software
Registrierung	15 $
Muster von	CDV/Karlsruhe, Diskette 8183HD

BANANOID

Alles so schön bunt hier

Bananoid ist ein klassisches Breakout-Spiel. Insgesamt acht Levels stehen zur Verfügung, die mit der rechten Maustaste ausgewählt werden. Ziel des Spiels ist es, eine Wand aus verschiedenfarbigen Steinen mit einer Kugel zu zerstören.
Bananoid beeindruckt durch seine liebevolle farbenfrohe Grafik und die ausgedehnten Levels. Mit Hilfe eines mausgesteuerten Paddels flippern Sie die reflektierte Kugel immer wieder zurück. Alle Kugeln, die Sie nicht erwischen, verschwinden am unteren Bildschirmrand und das Paddel zerbröselt (wirklich gut gemacht). Wenn Sie alle fünf Paddel verbraucht haben, ist das Spiel zu En-



de. So weit, so einfach. Doch Obacht: Die Farbe des getroffenen Steins bestimmt die Reaktion.
Die simpelste Variante: der getroffene Stein verschwindet und reflektiert die Kugel. Andere Steine sind da hartnäckiger, sie müssen bis zu dreimal abgeschossen werden, bevor sie verschwinden. Sie werden bei jedem Treffer dunkler, bis sie schließlich verschwinden. Andere Steine verwandeln den Spielball vor ihrem Ableben in einen Kugelblitz. Eine so beschleunigte Kugel ist auch für Profis kaum zu bändigen. Manchmal trudeln auch Bruchstücke zu Boden, die dann aufgefangen werden können. Wie gesagt: Können, denn nicht alle Trümmer bringen Bonuspunkte oder ein größeres Paddel. Manche beschleunigen den Ball auf Raketengeschwindigkeit, andere verkleinern das Paddel oder zerstören es schlichtweg. Welche Farbe welche Aktion auslöst, wird hier nicht verraten, nur ein Tip zum Schluß: Die braunen Steine reflektieren den Ball nicht immer. Je nach Lust und Laune lassen sie ihn auch einfach passieren. Da heißt es höllisch aufpassen, denn da die Levels breiter sind als der Bildschirm kann so ein "Passierball" sehr schnell den sichtbaren Bereich des Spielfeldes verlassen. Wenn die Kugel nach rechts oder links aus dem Blickfeld saust: Dran bleiben und bloß nicht vom scrollenden Hintergrund beeindrucken lassen. Bei solchen Aktionen zeigt sich dann der wahre Meister. Wer den bewegten Hintergrund und die Kugelbewegung unter einen Hut bringt, darf sich schon als fortgeschritten bezeichnen.
Bananoid: Das ideale Spiel für zwischendurch. Nette Grafik, fließende Animation und pfiffige Extras sind immer wieder interessant. Die Spielidee ist simpel, aber für Bananoid werden Sie ihren Schreibtisch sicher öfters einmal aufräumen. Auf der Fläche eines Mauspads läßt Bananoid sich nämlich nicht spielen. Bananoid ist Freeware, der ganze Spaß kostet Sie also nichts.

Albert Warnecke ■

BANANOID 1.0
Geschicklichkeitsspiel

IBM-kompatibler PC/XT/AT, Festplatte, VGA-Karte
Maus, aufgeräumter Schreibtisch (grins)

Designer	Wiliam Rieder
Registrierung	keine, da Freeware
Muster von	CDV/Karlsruhe, Diskette SP 326

Was ist Shareware?

Shareware ist Prüf-vor-Kauf Software. Sie haben die Möglichkeit, ein Programm zu testen und erst wenn Sie der Meinung sind, daß das Programm ihnen nützt, müssen Sie dafür bezahlen. Im Gegensatz zu kommerziell vertriebenen Programmen ist es bei Shareware erwünscht, wenn Sie Kopien an Freunde und Bekannte weitergeben.
Das Ganze lebt natürlich von der Ehrlichkeit der Anwender. Um die Registrierfreudigkeit zu verstärken, bauen manche Autoren deshalb kleine Verzögerungsbildschirme in Ihre Programmen ein. Die weisen den Benutzer nach einiger Zeit drauf hin, daß er dieses Programm nur testen darf und sich bei Gefallen registrieren lassen muß. Andere Autoren halten weitere Extras excklusiv für registrierte Benutzer bereit (bei Spielen z.B. zusätzliche Levels, mehr Sound oder Lösungstips und das Recht weitere Spiele zu einem vergünstigten Preis zu kaufen). Sie sehen also, es lohnt sich und zwar für beide Seiten. Sie als Anwender bekommen günstige Programme, da der Autor nicht Unsummen in Werbung investieren muß. Der Autor erreicht durch das Shareware-Vertriebskonzept viel mehr Leute, als er jemals auf dem kommerziellen Weg erreichen würde.

Albert Warnecke ■

Zum Schluß noch einige Begriffsdefinitionen:

Shareware:
Sie dürfen das Programm kostenlos testen und weitergeben. Nach einer angemessenen (vom Autor in der Dokumentation festgelegten) Dauer müssen Sie für das Produkt zahlen, ansonsten ist die Benutzung illegal. Genau wie bei kommerziellen Programmen. Unterschiedlich ist hier nur der Vertriebsweg.

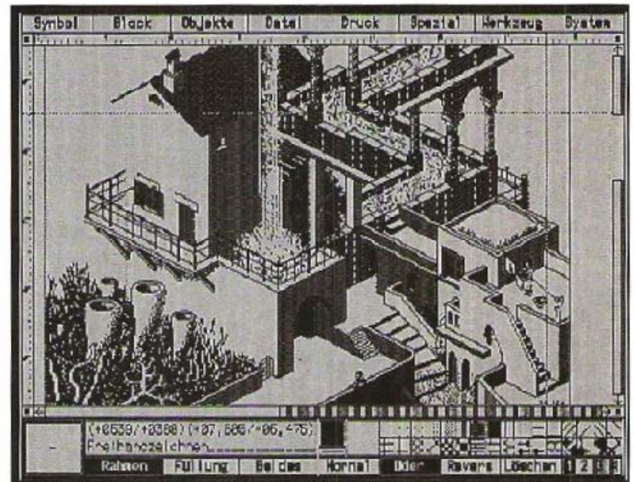
Freeware:
Der Autor behält das Copyright, verlangt aber keine Bezahlung für das Programm. Er legt fest, wer das Programm wie nutzen darf (beispielsweise, nicht in der Rüstung oder nur nichtkommerzielle Anwendungen).

Public Domain (PD):
Hier verzichtet der Autor auch auf sein Copyright, jeder darf mit dem Programm machen, was er will. Meist handelt es sich bei diesen Programmen um kleine - aber oftmals sehr nützliche - Utilities, die dem Programmierer als Fingerübungen dienten.

Albert Warnecke ■

Daß Software nicht teuer sein muß, zeigen uns in letzter Zeit immer mehr die verschiedenen PD-Serien. Leider ist der Markt inzwischen nahezu unüberschaubar geworden. Deswegen wollen wir Ihnen mit dieser Rubrik in Zukunft helfen, sich aus dem riesigen PD-Pool die Perlen herauszusuchen.

Schwarz-Weiß Künstler „Megapaint II"



Sind Sie der Meinung brauchbare Zeichenprogramme für den PC wären teuer? Dann sollten Sie sich unbedingt "Megapaint II" ansehen. Für DM 4,90 erhalten Sie ein Zeichenprogramm, das fast keine Wünsche offenläßt. Mausgesteuert sind alle Bildschirmpunkte gut zu erreichen, erleichtert wird es noch durch ein Lineal, das ständig sichtbar ist. Das Programm ist auch für kleinere technische Zeichnungen zu empfehlen. Alle geometrischen Grundformen stehen zur Auswahl und können bei Bedarf gedehnt, gestaucht oder gedreht werden. Ein Füllen von Flächen ist natürlich ebenso möglich - dafür stehen auch verschiedene Füllmuster zur Verfügung. Sollte ein Muster fehlen, kann man in einem kleinen Editor sein eigenes generieren. Schrifteinbindung? Natürlich kein Problem. Radiergummi? Selbstverständlich vorhanden. Für den ganz und gar Unbegabten finden sich auch noch einige Beispiele auf der Diskette. Das Programm unterstützt EGA genauso wie VGA und Super-VGA.
Alle Funktionen von "Megapaint II" aufzuführen, würde etwas zu weit führen. Im täglichen Gebrauch wird man aber sicher nichts vermissen. Der einzige kleine Wermutstropfen wäre das Fehlen von Farbe. "Megapaint" arbeitet leider nur im Schwarz-Weiß-Modus.

Unentbehrlicher kleiner Helfer „Hyper Disk"

Es besteht eigentlich aus drei Programmen. "Hyper Disk" ist ein "Disk Caching Utility" das Schreib- und Lesezugriffe merklich beschleunigt. Es bietet auch vollen, unkomplizierten Zugriff auf das Shadow RAM , Extended und Expanded Memory. H.D. läßt sich auf allen PCs, XTs, ATs, 386er und 486er betreiben. "Hyper Key" ermöglicht es die Tastur ein wenig zu tunen. F- Tastenbelegung, Wiederholrate und ein Tastatur-Klick gehören dazu. "Hyper Screen" schließlich beschleunigt die Bildschirmausgabe und liefert noch einen Bildschirmschoner.
Klar, man kann ohne "Hyper Disk" auskommen. Aber es bietet doch sehr viel Komfort, und hat man sich erst einmal daran gewöhnt, möchte man es nicht mehr missen. Die DM 4,90 sind bestimmt gut angelegtes Geld.

```
HyperDisk (TM) V4.31, 01/10/92, 80386 Advanced Memory Shareware
by HyperWare (TM), RR#1 Box 91, Pall Mall, TN 38577, USA (615) 864-6868
Copyright 1987-92 by Roger Cross. SN:UNREGISTERED COPY 9920110431

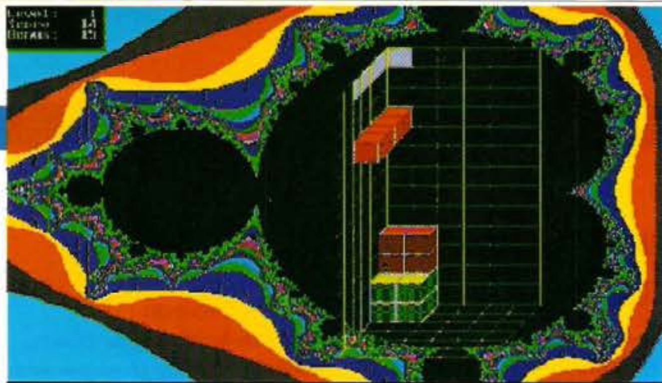
Already Installed: V4.31, 01/10/92, 80386 Advanced Memory Shareware
23056 Bytes of Conventional Memory used at 0568:0h

Cache Memory Size          : 1229           Caching Function        : ON
Buffers in Cache           : 273            Floppy Caching          : ON
Sectors/Buffer             : 9              Stage Disk Writes       : Disabled
Idle Time Delay            : 2:0:5          Verify Disk Writes      : Disabled
Media Check Time           : 3              HotKey Shift Keys       : A C
Total Error Count          : 0              Hard Error Count        : 0
Cache Read Hit             : 0%             Cache Write Hit         : 0%
Background Update Time     : Inactive       Modified Threshold      : 75%
Advanced Update            : W&F Disk       Memory Transfer Mode    : XMS
Hard Sectors/Track         : None Cached
Floppy Sectors/Track       : None Cached
Advanced Gate Type         : XMS-A20
```

„Game Pack III"

Den Spielern unter Ihnen möchte ich noch die "Game Packs" vorstellen. Sie kosten je DM 25,- und liefern dafür erstaunlich viel Spielspaß. Es wurden bekannte und oft gekaufte Spiele zusammengefasst, für wirklich jeden Geschmack ist etwas dabei.
"Game Pack III" enthält Captain Comic, Hugos House of Horror 1 + 2, ein toll gemachtes Adventure ähnlich wie Maniac M. und genauso witzig. Die Grafik ist sehr nett gemacht, über die Tastatur können, bzw. müssen Eingaben gemacht werden, damit unser kleiner Hugo überhaupt mitbekommt, was er nun vor der verschlossenen Tür machen soll. Weiterhin finden wir auf der Diskette Quatris (noch eine Tetris Variante) und Dark Ages, ein Jump & Run Game mit mittelmäßigen Grafiken, auf das man evtl. verzichten könnte. Weiter gehts mit Robot 1+2 und Perestroika. Sofort nach dem Laden wird es bei Perestroika irre russisch. Gorbi lacht aus dem Monitor und ein Männerchor intoniert russische Weisen. Was bin ich erschrocken! Allerdings ist das Spiel weit weniger russisch. Man befindet sich als kleiner Frosch in einem riesigen Teich. In diesem Teich sind verschiedene Inselchen, die sich aber nach und nach auflösen. Man muß nun versuchen den Frosch von Insel zu Insel zu lotsen, um am Ende des Spielfelds eine Münze

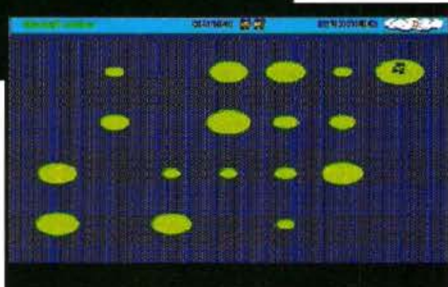






Frac (oben),

Lasthalf of Darkness (links).



Perestroika (rechts),

Robot2 (rechts unten).



einzusammeln. Hat man das geschafft, gehts ins nächste Level. Kommt man jedoch mit dem Wasser in Berührung, haucht der Frosch eines seiner drei Leben aus. Das alles hört sich allerdings einfacher an als es ist. Am Ende des Spiels wird man noch mit einer (russischen!) Highscoreliste und Cha-Cha-Cha-tanzenden Fröschen belohnt.
Aber das ist noch nicht alles auf dieser Disk! Frac (eine 3D-Tetris Variante, mit wunderschönen Fractalen als Hintergrund) und Last half of Darkness (ein Grafik-Text-Adventure mit ausgezeichneten Grafiken) runden den positiven Gesamteindruck ab.

Hugos House of Horror

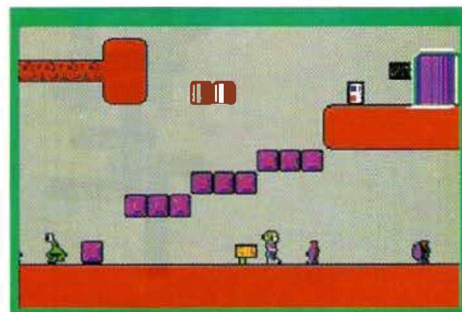


„Game Pack IV"

Im "Game Pack IV" finden wir Clone Invaders (ja, das gute alte Space Invaders), Shooting Gallery (eine Schießbude im Computer, moralisch unverfänglich), Commander Keen (eines der besten PD-Spiele), Titanman (Pacman, nicht mehr und nicht weniger. Der Urvater aller Computerspiele. Man muß es einfach haben), ein Solitärspiel (leider in Englisch), Facetris (noch einmal Tetris), Russian Front, Dangerous Dave und Snake Snap. Als zusätzliches Highlight gibts noch Duke Nukem. Ein einfaches Ballerspiel in futuristischer Umgebung. Die Grafik wirkt sehr professionell und das ganze Game macht einen guten Eindruck. Interessant ist es auch noch, daß der Held durch Trinken von Soda neue Kraft und keine Blähungen bekommt. Daß der Sound eher bescheiden ausfällt, verzeiht man diesem Spiel jedoch gerne.
Alle Spiele zeichnen sich oft durch gelungene Grafik aus und bieten stundenlange Unterhaltung. Wer gerne spielt, muß hier zugreifen.

Rainer Rosshirt ■

Die Muster wurden vom Public Domain Studio Nürnberg zur Verfügung gestellt.



Commander Keen



Russian Front



Shooting Gallery



Dangerous Dave



Snake Snap

Duke Nukem



SECRET WHISPER

MAD TV

Nach Dienstantritt sollten Sie sofort in Ihr Büro gehen und dort nachsehen, ob im Fach Kultur der Film "Kultur" abgelegt ist. Wenn dies der Fall ist, so sollten Sie diesen Dokumentarfilm viermal hintereinander ausstrahlen. Betty ist von Ihnen natürlich wohnsinnig begeistert und überreicht Ihnen aus tiefer Zuneigung einen Generalschlüssel. Noch ca. zwei bis drei Wochen haben auch Brian oder Churchil einen solchen Schlüssel und werden versuchen, in Ihren Räumen zu spionieren. Wenn Sie sie jetzt auf frischer Tat ertappen, erholtet Sie $2.000.000 Entschädigung. Jetzt diese Tür so oft wie möglich onklicken, und die bestehenden Geldprobleme gehören der Vergangenheit an.

Steven Sagrodnik

EPIC

Alle Weltraumrecken aufpassen! hier sind die Levelcodes für die ersten sechs Aufträge:

Level 2	-	Auriga
Level 3	-	Apus
Level 4	-	Musca
Level 5	-	Pyxis
Level 6	-	Cetus

Thorsten Waldermann

SIM CITY

Wohnviertel sollte man in der Nähe von Gewässern ansiedeln, da sie im Verlauf des Spiels am meisten wert werden. Außerdem zieht ein attraktives Wohnviertel Menschen an. Industriegebiete sollte man an der Küste ansiedeln, jedoch weit entfernt von jeglicher Zivilisation. Später läßt sich dort leicht ein Hafen errichten, der für Ex- und Import unverzichtbar ist.

Christian Fröhlich

SIM EARTH

Sie können eine ganz neue Rasse erfinden, indem Sie zuerst die Nanotechstadt errichten und diese dann sofort wieder mit einem Atomnest zerstören. Es entwickeln sich Roboter, die schließlich die Städte bevölkern, während sich die anderen Rassen in die Wälder zurückziehen.

Stefan Hartmann

WING COMMANDER 2

Hier ein Tip für alle, die mit diesem Wohnsinnsspiel Probleme haben. Um schwierige Gegner auszuschalten, ist wie folgt zu verfahren: Zum Laden sollten Sie nicht das File "wc2", sondern "WC2 Origin" verwenden (ACHTUNG! Groß- und Kleinschreibung beachten!). Wenn jetzt während des Spiels ein Gegner in den Zielcomputer geladen wird, kann dieses Ziel (sowohl Mensch als auch Kilrathis) durch Druck auf "ALT" und "DEL" vernichtet werden. Dieser Cheat darf allerdings nicht angewendet werden, wenn sich kein Ziel im Rechner befindet. Ein Selbstzerstörungsmechanismus würde in diesem Fall aktiviert. Übrigens funktioniert dieser Trick auch problemlos bei Wing Commander. Die Eingabe muß dann natürlich "WC Origin" lauten!

Christian Neitzel

STEIGENBERGER HOTELMAN.

Die andauernden Geldprobleme gehören nun endgültig der Vergangenheit an, denn mit diesem Cheat können Sie sich dieser auf alle Zeit entledigen. Senken Sie den Preis für eine Übernachtung auf löcherliche DM 5,-. Dies sollte jedoch in der Hochsaison (Mai bis Juni) geschehen, um der Konkurrenz einen gewaltigen Schock zu versetzen. Die Auslastung steigt jetzt natürlich auf 100% und so sind auch im nächsten Monat alle Betten ausgebucht. Dieser Status Quo wird seltsamerweise beibehalten und auf Dauer eingefroren. Was tut der gewitzte Hotelkaufmann? Er erhöht den Bettenpreis kurzerhand auf satte DM 300,- pro Nacht und Nase. Wenn das kein Wucher ist?

Christian Reidl

FALCON 3.0 - Teil 1

Tips zum Luftkampf:
Die beste Ausrüstung für Escort-, Intercept- und Cop-Missionen sind:

2 AIM-9M Sidewinder
2 AIM-9P Sidewinder
4 AIM-120 Amraam
1 ECM-Pod

Die M-Sidewinder sind den P-Sidewindern im Luftkampf vorzuziehen, da mit ihnen das Ziel von allen Seiten anvisiert werden kann. Außerdem sollten sie nur aus einer Entfernung von ungefähr drei bis vier Meilen abgefeuert werden, denn anderenfalls können diese Lenkraketen sehr leicht umflogen werden. Die optimale Entfernung für eine Amraom ist fünf bis vierzehn Meilen. Wenn ein Gegner einmal die Frechheit besitzt, sich auf zwei Meilen zu nähern, sollten Sie sich einfach hinter ihn hängen, die Vulcan wählen und sobald die Meßgeräte null Meilen anzeigen, auf den Feuerknopf drücken.

Tips zum Bodenkampf:

Die beste Bewaffnung für Cas- und S&D-Missionen ist:

2 M-Sidewinder
2 Amraam/Shrike
6 D/B Mavericks/LAU 5003A
8 CBU-84
1 ECM-Pod

Bei Cas-Missionen sollen Sie auf die Amraams verzichten und stattdessen zwei Shrikes auf Ihren kleinen Rundflug mitnehmen. Wenn viele, nicht sehr stark gepanzerte Bodenziele auf Eurem Weg liegen, sollten vier LAU-Raketenwerfer fester Bestandteil Ihres Gepäcks sein. Hier empfiehlt es sich, jedes Ziel einzeln anzufliegen.

Jochen Krause

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit **DM 20,-** honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe **DM 500,-!**

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessiern könnte flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

CT Verlag
PC GAMES
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

FALCON 3.0 - Teil 2

Trotz des sehr guten Hanbuchs gibt es einige sehr nützliche Tastaturkombinationen, die weder im Handbuch noch in der Kurzreferenz Erwähnung finden! Hier sind sie!

CTRL+SHIFT+T
Tageszeit ändern
Es kann zwischen den vier verschiedenen Tageszeiten ausgewählt werden.

CTRL+SHIFT+D
Einblenden des Data-Displays
Am oberen Bildschirmrand werden interessante Koordinaten eingeblendet (Breitengrad, Position, Höhe etc.)

ALT+R
Synchronisation bei 2-Spieler-Modus
Wenn Sie zu zweit den Luftraum erobern, so können Sie mit dieser Tastenkombination die Kommunikation synchronisieren.

SHIFT+U
Blick nach unten (Innenansicht)

CTRL+E
Abspringen mit dem Fallschirm

Wilfried Lindo

GUNSHIP 2000

In einer Höhe von 50 Fuß werden Sie von den feindlichen Jägern nicht entdeckt und können diese im Gegenzug durch gezielte Schüsse erledigen.

Dirk Schmitz

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

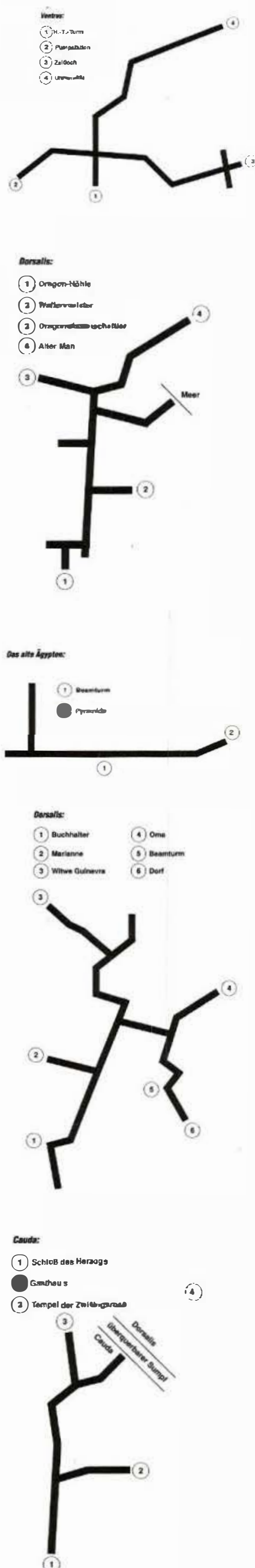
Wenn man die Tasten ALT und "X" gleichzeitig drückt, so hat man bei Kämpfen im Automodus sofort gewonnen.

Sascha Hülsen

STARBYTE SUPER SOCCER

Wird ein Spieler vom Mannschaftsarzt krankgeschrieben, so gibt es nur eine Methode, um ihn schnellstmöglich wieder auf die Beine zu bringen. Eine Vertragsverlängerung wirkt in solchen Fällen oft Wunder. Auch wochenlange Sperren können auf diese Art umgangen werden.

Rico Nakoinz



KOMPLETTLÖSUNG

ETERNAM

Cauda

Am Schloß des Herzogs angekommen, läßt Don sich ersteinmal tüchtig von Rex dem Wachhund vermöbeln. Nachdem ein Wächter Rex für dessen ungastliches Verhalten bestraft hat, verlangt Don nach seiner Durchlaucht des Herzogs Theopil. Nach dem Betreten des langen Flurs, geht Don zuerst nach rechts und findet dort ein Streichholz, was er sogleich in seinen Besitz nimmt. Links des Flurs findet Don eine Leckerei, die er später dem verfressenen Wächter geben muß. In dem Schlafraum der Wächter findet er eine Infrarotbrille. Nun läuft er den langen Flur hoch, muß sich jedoch durch die Lokomotive vorscheuchen lassen, was ihn aber nicht von seinem Vorhaben abbringt. Dem verfr... Wächter am Ende des Ganges gibt er die Leckerei, der ihn dafür Eintritt gewährt. Nun stehen die Proben bevor. Im linken Raum geht Don nach unten und findet eine Kamera, die ihm im Laufe des Spiels noch von großem Nutzen sein wird. Der Arzt im Raum rechts ist Ok, aber Don sollte sich vor seinen Röntgenstrahlen in Acht nehmen. Die Treppe im nächsten Raum führt Don nach oben. Um die erste Probe zu bestehen, benötigt Don Zwiebelschalen, die er im Raum unterhalb des Türwächters findet. Den Drakkar, den Vincenzo, der Sohn des Herzogs in einem Anfall von Größenwahn aufgebaut hat, beachtet Don vorerst noch nicht. So, jetzt kann sich unser Held den Proben widmen. Der Probenraum befindet sich unterhalb der Treppe, durch die Don nach oben gelangte (es wäre ratsam nach jeder bestandenen Probe abzuspeichern). Der kleine, auf dem Boden liegende Schädel, gibt Don ein paar Tips. Die erste Probe, "der gefährliche Blick", ist kein Problem für D. J. , wenn er die Augen mit Hilfe der Zwiebelschalen zum Heulen bringt. Als Don sich unter die weinenden Augen stellt, wird er klitschnaß und kann im nächsten Raum durch die beiden Feuerwände gehen (unter beide Augen stellen). Den Holzbalken an der Decke holt Don mit einem Echoruf herunter. Er sollte allerdings einen Schritt zur Seite tun, um nicht vom herabfallenden Holzbalken erschlagen zu werden. Der Balken führt ihn über einen, durch eine Falltür getarnten Abgrund. Nun immer den Pfeilen nach. Don, der das Monster nicht beachtet, setzt im nächsten Raum seine Infrarotbrille auf und folgt dem markierten Weg. Nun legt er nur noch den linken Hebel um, verbrennt das Holz und stellt sich auf die große mittlere Platte. Dann wartet Don bis er nach oben transportiert wird.

Aber unser knallharter Bursche gönnt sich keine Pause. Oben angelangt findet Don im Bücherregal einen Schlüsselbund. Nun erhält er vom Herzog einen kleinen Dolch. Den Schlüsselbund gibt er dem Hauptmann der Wache, der ihm zum Dank einen Geheimgang im Schloß verrät. Der geheime Gang befindet sich im Raum, in dem Don die Zwiebelschalen fand. Der Herzog gibt ihm nach reichlicher Überlegung 30 GP (Tip:Ihr könnt beliebig oft zum Herzog kommen und abkassieren). Nun macht sich Don auf zum Tempel der "Zwillingsrose". Die Frau am Kamin gibt ihm einen Brief mit (2).
Jetzt geht Don zum weißbärtigen Mann und fragt nach dem Weg zu Dorsalis.

Dorsalis:

Auf Dorsalis angekommen, macht sich Don auf zum Haus von Marianne wo er den Brief abgeben muß. Das Haus des diebischen Buchhalters sollte er lieber nicht betreten, da er sonst sein ganzes Geld los ist. Als Marianne von Don den Brief der Tempelfrau erhält, gibt sie ihm eine Kokarde als Anstecknadel, das Erkennungszeichen der Anhänger der Revolution. Wenn das erledigt ist, kann er ins Dorf, dem Hauptteil von Dorsalis gehen. Auf dem Dorfplatz muß Don gegen den Boxer antreten, um sich einen GP zu verdienen. Damit er nicht windelweich geprügelt wird, benutzt Don den Dolch und schneidet dem Boxer die Hose auf. Trotz dieser Schummelei erhält Don den GP. Davon muß er sich einen Kompaß kaufen beim Kompaßhändler am Eingang des Dorfes. Nun geht Don zum Baron links vom Kompaßhändler. Ein Gespräch mit dem Pianisten wäre nicht schlecht. Da Don eine Genehmigung für die Fähre zur anderen Insel braucht, geht er zwei Zimmer weiter zum Baron, der ihm die Genehmigung geben will, wenn er ihm einen Gefallen tut. Dazu muß Don ins Gemach der Königin und sich hinter der Umkleidewand verstecken. Sobald die Königin über den Spiegel mit Don's Erzfeind Michael Nuke Kontakt aufnimmt, schnappt er sich seine Kamera und schießt ein paar nette Photos. Das sollte als Beweis genügen. Don gibt dem Baron den Photoapparat und die erste Genehmigung wäre sicher (abspeichern). Da Don aber eine zweite Genehmigung braucht muß er zum anderen Baron gehen. Doch beim Betreten des feinen Rasens vor dem Haus wird Don festgenommen und zur Todesstrafe verurteilt, da die Gesetze dort sehr streng sind. Als Don in der Zelle sitzt, hört er durch das Kerkerfenster Kinderstim-

men, die er natürlich anspricht (2;2;2). Aus dem Kerker entflohen geht Don ein zweites mal zum Baron. Da er nicht mehr von den Wachen erwischt wird kann er ruhig hinein gehen. Don erhält vom zweiten Baron ebenfalls die Genehmigung. In der Küche nebenan findet Don Körner, die er dem Papagei gibt, der sich am Eingang rechts befindet. Da Don eine Anstecknadel besitzt kann er ohne weitere Probleme zu der alten Frau außerhalb des Dorfes gehen. Sie sagt das Don etwas "Kräftiges" in der Taverne im Dorf bestellen soll. Gesagt getan. In einer Seitenstraße auf dem Weg zur Taverne findet Don einige Gegenstände, die er natürlich mitnimmt. Nachdem Don das gewisse "Kräftige" beim Wirt bestellt hat schickt er ihn zu dem Mann am Tresen der ihm einen Geheimgong zeigt. Er befindet sich unter dem Faß. Da Don momentan mit dem Geheimgong noch nichts anfangen kann, geht er wieder hinaus und gibt dem Fährmann die Genehmigungen und wird zur nächsten Insel transportiert.

Ventrus:

Auf der High-Tech Insel Ventrus angekommen, wird anschließend Dons bzw. Ihr Allgemeinwissen unter Beweis gestellt. Das ist auch gar nicht so schwer, wenn man der Logik den Vortritt läßt. Wenn Don den Zulassungstest erfolgreich bestanden hat, wird er von einem Raumgleiter in den High-Tech Turm gebracht. Don kann sich im Turm aber nur frei bewegen, wenn er eine Vielzahl von Codekarten besitzt, damit er Zugang zu jedem Stock hat. Die erste Karte befindet sich im Untergeschoß, indem sich Don mit dem Chef der Energiezentrale unterhält. Die zweite ist im ersten Stock im Raum, wo die Kojen sind. Die dritte Karte ist im letzten Raum des 3. Stockes. Die vierte und letzte Karte bekommt Don vom Mann im roten Anzug im vierten Stock.
Wenn Don durch das Fernrohr schaut, sieht er, daß es an der Pumpstation brennt. Nix wie hin und gegen den Stromkosten boxen und der Countdown ist beendet. Jetzt geht Don zurück zum High-Tech Turm und läßt sich durch seine Heldentat belobigen. Nun muß Don eine Rettungsaktion starten. Zwei Programmierer aus dem 20. Jhdt., die sich im dritten Stock befinden, muß er wieder nach Hause bringen. Dazu betritt er das Zeitloch, außerhalb des High-Tech Turms. Nil Armstrong, der zur selben Zeit auch auf dem Mond landet, ist verwundert über Dons Anwesenheit. Nach einem kleinem Plauderchen verlangt Armstrong noch einer Himmelskarte, um mit den zwei Programmieren wieder nach Hause zu kommen, die er dann mitnimmt. Als Don wieder durch das Zeitloch springen will, sagt Tracy, daß er etwas Metallartiges braucht, sonst könne sie ihn nicht befördern. Also geht er zurück und nimmt die amerikanische Flagge mit. Die Himmelskarte kauft er für 10 GP beim Schmuggler in der Taverne auf Dorsolis (um nach Dorsolis zu gelangen, muß er den hintersten Teleporter benutzen, die sich im 1. Stock des High-Tech Turms befinden. Nun muß Don den zwei Programmierern einen kleinen Besuch abstatten, die darauf hinweisen, daß er ihnen bei der Heimreise behilflich sein soll. Danach geht Don zu Nil Armstrong und überreicht ihm die Himmelskarte. Der Astronaut sagt, daß er den Programmierern Bescheid geben soll, was er dann auch gleich macht. Das nächste Ziel ist nun das alte antike Ägypten, das er durch den vordersten Teleporter erreicht.

Das alte Ägypten:

Don betritt die Pyramide und geht nach rechts. Dort fällt ein Stein aus der rechten Wand, den er nimmt und damit zu Spot nach Ventrus (der Mann im gelben Anzug) geht, der ihm das Alphabet auf dem Stein übersetzt (abschreiben). Wieder zurück in der Pyramide, sieht Don ein auffallendes Bild an der Wand, was er sich natürlich gleich anschaut. Nun geht er noch links und antwortet auf die Frage vom Flaschengeist (1). Keine Angst unser Don kommt da schon wieder raus. Nachdem der Eingang frei geworden ist, muß D.J. den Figuren folgen, die dem Alphabet von A bis Z entsprechen. Jetzt geht Don zwei Räume weiter nach links und nimmt das Zepter zu sich, mit dem er das Glas von der Wand holt. Damit macht er die Tür auf. Den Kopf der Statue läßt Don dran, weil sie nachher das Licht weiterleitet.
Als Don nun die Schlangen getötet hat, spricht er zum Spieglein an der Wand. Auf die Frage, ob Don der Schönste im ganzen Land sei, zerspringt der Spiegel logischerweise und fällt herunter. Don nimmt alle Spiegelstücke. Das Große jedoch muß er zerkleinern, indem er zwei Räume weiter nach rechts geht. Dort sieht er unter anderem Superman an der Wand kleben (abspeichern wäre keine schlechte Idee). Don legt das große Stück Spiegel auf das Kreuz und wartet bis es von der Wand, die von hinten angeschossen kommt, zermalmt wird. Die daraus enstondenen kleinen Stücke hebt er auf. Nun geht Don noch unten und immer der Nase nach. Wenn er die Mumie erlegt hat, läuft er nach links und zwei Räume weiter dann nach unten. Die Innenschrift kann Don nur lesen, wenn er seine Tennisschläger an die Füße zieht, damit er nicht im Treibsand eingeht. Da Blutspenden sehr nützlich ist, nimmt er das Messer und schlitzt sich die Hand auf, das Blut läuft in den Kelch. Nun ganz zurück in den langen Gang, wo es nur nach links oder rechts geht. D. J. nimmt ein Spiegelstück und legt es dort hin, wo die Sonne durchscheint. Er leitet das Licht immer weiter. Es endet in einem großen Raum. Danach geht Don hoch und nimmt alle Figuren außer der ersten blauen und der weißen Figur. Da nicht alle zum Aufstellen in der folgenden Reihenfolge geeignet sind, muß Don ausprobieren welche passen. Er geht wieder noch unten in den großen Raum und stellt die gelbe Figur oben hin, die blaue vor den rechten Eingang und die orangene Figur vor den linken Eingang. Don sollte sich schleunigst in die Mitte des Raumes begeben und die Tennisschläger anziehen. Das hereinströmende Licht sammelt sich und brennt ein Loch in die Decke. Auf einmal kommt ein Haufen Kies herunter, was Don nach oben trägt. Der Sarg öffnet sich und Don geht die Treppe hoch. Wer in Geschichte aufgepasst hat wird die nun folgenden Fragen des Pharaos schnell beantworten. Nachdem er Don Einlaß gewährt hat, öffnet D. J. den Sorg nimmt den Verkleinerungsstab und verkleinert die Pyramide ouf's Minimalste. Da Don irgendwie von der Insel wegkommen muß, begibt er sich schleunigst in das Schloß des Herzogs auf Coudo. Dort verkleinert er das Schiff, steckt es in die Tosche und geht zur Pumpstation auf Ventrus, wo er das Schiff aussetzt und vergrößert. Mit großen Erwartungen schifft unser Held Epoulo entgegen.

Epaula:

Nochdem Michael Nuke Don für abgeschrieben erklärt, geht er zuerst in die Höhle der Dragoons. Am Eingong links kommt er zum Alchimisten, wo er eine Fernbedienung findet. Es wäre besser, wenn er sich nicht mit dem Alchimisten abgibt, da er ihn hintergeht. Nun geht er zum Wissenschoftler außerhalb der Höhle, zeigt ihm die amerikonische Flagge als Erkennungszeichen, sogt, daß er der Erwartete sei, der angeblich viele Sterne auf einmal in der Hand holten kann und gibt ihm seine verlorene Fernbedienung zurück, da er das Spiel im Fernsehen nicht verpassen will. Als Dank gibt er Don eine perfekte Mordwaffe gegen den Fürsten. Nun zurück zur Höhle geht er einen Raum weiter durch die links getarnte Tür. Den Priester sollte Don lieber auch in Ruhe lossen weil er ihn gegen den Alchimisten aufhetzt. Weiter noch links wird Don von zwei Wächtern aufgeholten, die ihn zum Fürsten schleppen. Auf die Frage, was sein letzter Wunsch wäre antwortet Don mit (1). Er wird nun zum Harem gebracht, wo sich unter anderem die entführte Bollettänzerin von Dorsolis befindet. Nachdem Don sich mit ihr unterholten hat nimmt er den grünen Pilz und den runden Pilz mit. Wer gern makabere Sachen sehen möchte, sollte den roten Pilz auch mitgehen lassen und ihn im nächsten Raum benutzen, vorher aber doch obspeichern. Nun ober wieder zum Spielgeschehen: Don wirft den Balken um und geht auf die andere Seite, wo er auf der Figur in der Mitte des Brunnens einen Diamant findet. Zurück im Haremraum benutzt Don den grünen Pilz. Kurz darauf wird er unsichtbar und kann ungehindert an den zwei Wachen und dem Fürst nach oben in eine der drei Durchgänge gehen. Nun noch links findet er, drei Räume weiter, Bocciakugeln und einen Knochen. Als Don ganz nach links geht sieht er einen seltsamen Spiegel, den er mit dem Diamont zerschneidet. Schau mal einer guck, ein Geheimgang (abspeichern)! Dem Steinmonster gibt Don den Knochen. Wer zum Fürst will und ihn erledigen will, sollte den oberen Durchgang benutzten. Wer aber von einem Bär gefressen werden will, sollte den untersten Gong benutzen. Bevor Don dem Fürsten an die Gurgel geht, muß er in die Küche und sich hinter dem Balken verstecken (abspeichern). Wenn der Koch am Herd steht, nixwie noch oben und die Gewürze mit dem runden Pilz austauschen. Im Raum mit dem riesigen Schlangenkopf geht Don nach links und spricht den Gefangenen an, der ihn um Hilfe bittet. Da D. J. kein unhöflicher Mensch ist, nimmt er die Bocciakugeln und wirft sie in die gegenüberliegende Zelle. Dieser Effekt bewirkt, daß sich die Zelle schließt und die andere sich öffnet somit ist er frei. Als Dank für die Hilfe gibt er Don ein Pfeifchen, daß er auch sogleich an dem Schlangenkopf ausprobiert. Ein orientalische Melodie erklingt und es öffnet sich die Tür. Nun muß Don leider den Fürst umbringen. Er spricht ihn an (3, 2, 3, 1). Und ehe der Fürst sich versieht, kommen auch schon ein Flugzeug und ein Schiff auf ihn herab gesaust. Das sollte reichen. Don nimmt den schlangenkopfartigen Schlüssel und steckt ihn in das Schlüsselloch am Schlangenkopf. Auf einmal wird die Zunge der Schlange ziemlich lang und Don kann sich doran herablassen. Die Haie füttert er zweimal, damit sie auch gesättigt sind. Nun kann er ohne Bedenken durch das Wasser zum anderen Ufer schwimmen. Den Vulkan muß er mit Hilfe des Wassers zum Erlöschen bringen, indem er den großen Stein rechts oben im Bild wegschiebt (vorher abspeichern). Don sollte einen großen Bogen machen, auf dem Weg zu dem Stein, sonst fällt er in den Krater. Um die Wasserzufuhr zu stoppen, schiebt er den Stein wieder an die alte Stelle. Nun kann er in den Krater springen. Nochdem sich die Tür der Figur geöffnet hat und Don die Treppe noch oben gestiegen ist, schaut Don durch das Fenster und genießt das "Happy" End!

Karim Alam, Sebastian Kramer

Erstmalig in der deutschen Games Magazine Landschaft!

Im Visier des Lesers

Dieser Titel soll in Zukunft eine Rubrik kennzeichnen, in der wir Ihnen die Möglichkeit bieten wollen, aktiver als bisher in einem Computerspiele-Magazin zu Wort zu kommen.

Wie objektiv können Computerspieletests denn überhaupt sein? Eine Frage, an der sich wahrlich die Geister scheiden können. Wir als Redaktion, die sich mit Computerspielen hauptberuflich beschäftigt, glauben aufgrund intensiver Auseinandersetzung und daraus resultierender Erfahrung und Überblick, dem Anspruch einer objektiven Beurteilung gerecht zu werden.

Doch was denkt der Leser über unser Review XY? Ist die Sicht der Dinge einseitig? Vor diesem Hintergrund sind wir auf den Gedanken gekommen, auch einmal den Leser in die Spielbewertung miteinzubinden. Mit dem "Backflash". Backflash leitet sich vom englischen Wort "flashback" ab, was soviel wie "Rückblende" bedeutet. Auf dieser Seite soll in Zukunft genau eine solche Rückblende stattfinden. Und zwar eine aus der Sicht des Lesers. Das heißt im Backflash sollen Sie die Möglichkeit haben, Computerspiele zu beurteilen.

Der Ablauf soll sich folgendermaßen gestalten: Egal, was Sie sich in letzter Zeit an Spielsoftware geleistet haben (wenn das Programm nicht gerade älter als zwei Monate ist), Sie versuchen darüber einen Spieletest zu schreiben, etwa in gleicher Art, wie eines unserer Reviews von einer Seite Umfang. Natürlich sollten Sie auch unser Bewertungssystem verwenden, um Ihren Spieletest in Beziehung zu unseren zu setzen.

Bitte fügen Sie am Ende des Textes bitte Ihre genauen Einzelwertungen auf. Den Artikel schicken Sie dann bitte als einfache ASCII-Datei mit einer kurzen Notiz zu Ihrer Person und einem Foto von sich an uns, und wenn Sie Glück haben, können Sie in einer der nächsten PC Games Ausgaben "Ihren" Spieletest finden.

Wir finden, daß das eine tolle Sache werden kann, wenn die Leser wirklich einmal für sich selbst schreiben können. Anzumerken wäre vielleicht noch, daß Ihre Artikel sicherlich keine Kontrollinstanz sein sollen, aber auch für uns könnten sich ja daraus neue Eindrücke und interessante Aspekte ergeben. Für's erste Mal wünschen wir viel Spaß in der neuen Redakteursrolle und diese Chance sollten Sie wirklich nutzen!

Wenn Sie sich und Ihren Artikel auf dieser Seite wiederfinden wollen, schicken Sie bitte folgendes:

1. Die ASCII-Datei eines Testberichts auf Diskette über ein Spiel, das Ihnen besonders gefällt und das nicht älter als zwei Monate ist (Umfang ca. 3.000 Zeichen).
2. Ein Bild (Paßfoto o.ä.) von Ihnen mit einer kurzen Beschreibung zu Ihrer Person.
3. Das alles an die Redaktionsadresse senden:

CT Verlag
PC Games
"Backflash"
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Die PC Games Coverdisk 10/92

So geht's...

Um in den Genuß der beiden tollen Denkspiele "Soul Magician" und "Atom" zu kommen, verwenden Sie die Diskette bitte folgendermaßen:

1. Die Diskette in das Diskettenlaufwerk geben.
2. Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit folgendem DOS-Befehl:
   cd b: (+ Entertaste)
   oder: **cd a: (+ Entertaste)**
   je nachdem, wie Ihr 3,5" Laufwerk benannt ist.
3. Nun können Sie "Soul Magician" mit der Befehlseingabe von:
   soul (+ Entertaste)
   und "Atom" mit der Befehlseingabe von:
   atom (+ Entertaste)
   starten.



Wir übernehmen Garantie...,

daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus und senden diesen zusammen mit der fehlerhaften Diskette an die angegebene Adresse. Wir werden die Diskette dann prüfen und Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden und zusammen mit der Diskette abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
- Reklamation PC Games -
Postfach
8500 Nürnberg 1

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Die Diskette habe ich zusammen mit der PC Games Ausgabenummer:______ gekauft.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname:______________________

Straße, Hausnummer:______________________

PLZ, Wohnort:______________________

Fehlerbeschreibung:______________________

____

SOUL MAGICIAN

Alle Spielsteine müssen in eine Elektrofalle gelenkt werden.

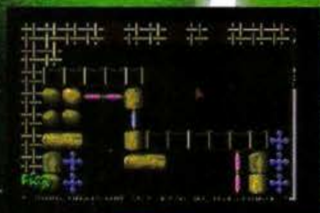
DER WEG

Bewegen eines Spielsteines: Aktivieren des Spielsteines durch Anklicken mit der linken Maustaste. Klicken links neben den aktiven (sich drehenden) Stein - Bewegung nach links, bis zum nächsten Hindernis. Das Gleiche gilt für alle vier Bewegungsrichtungen.
Haben Sie sich einmal in eine ausweglose Situation manövriert, dann hilft nur ein Klick auf die rechte Maustaste, das Level wird dann wieder in den Urzustand gebracht und Ihr Punktekonto wird etwas erleichtert. In höheren Levels denken sich Ihre Gegner einige Elektronik aus, um Sie von Ihrem Vorhaben abzulenken. Manche dieser Hindernisse müssen Sie sogar zu eigenen Zwecken 'mißbrauchen'.

DER REST

Das Spiel kann abgebrochen werden durch Druck auf die Taste "ESCape", Tragen Sie Ihren Namen in die High Score Liste ein und merken Sie sich das Paßwort.
Im Paßwort ist der Punktestand und das Level verschlüsselt. Sie fangen also bei einem Neustart im alten Level mit den bis dahin erreichten Punkten wieder an.





Lade- und Startanweisungen auf Seite 83

ATOM

Mit der Maus sind Atome über das Spielfeld zu bewegen und mit der linken Maustaste zu positionieren. Im Schacht auf der linken Seite des Spielfeldes sieht man, welches Atom als nächstes folgt. Die verschiedenen Farben weisen auf die unterschiedliche Wertigkeit und somit die Anzahl der Verbindungen hin.
Solange ein Atom aktiviert ist (gestrichelte Umrandung), sind die Verbindungen zu setzen. Das geschieht, indem ein benachbartes Atom mit noch freien Verbindungsmöglichkeiten mit der Maus (linker Knopf) angeklickt wird. Solange ein Atom noch freie Anschlüsse hat, ist es durch ein Kreuz gekennzeichnet.
Mit der rechten Maustaste wird die Bearbeitung eines Atoms abgeschlossen und das nächste kann positioniert werden. Ein bereits gesetztes Atom kann gegen das unterste Atom im Schacht ausgetauscht werden. Hierzu ist das Atom mit der Maus (linker Knopf) anzuklicken, und die Verbindungen sind neu zu setzen.
Ein Level kann durch die Funktion "DONE" bewertet und beendet werden. Die höchstmögliche Punktzahl ist jedoch nur zu erreichen, wenn bei keinem Atom mehr freie Anschlüsse übrig sind. Andernfalls muß der Level wiederholt werden und es wird ein Leben abgezogen.
Ein Level wird ebenfalls unter Verlust eines Lebens beendet, wenn sich mehr als sechs Atome im Schacht angesammelt haben.

Besondere Funktionen:

DONE = Bewertung des Spieles und nächster Level
DOS = DOS-Ebene
MENU = zurück ins Menü
PAUSE = Pause
PLAY = Spielbeginn
Linke Maustaste = A ome se zen oder taûschen
Rechte Maustaste = Atome aktivieren oder deaktivieren

Mit Betätigung des linken Mausknopfes gelangt man ins Hauptmenü und es können Mausgeschwindigkeit, Monitortyp und die Anzahl der Hindernissteine eingestellt werden. Wird dann mit der Maus "PLAY" angeklickt, kann das Spiel beginnen.







Duelle im Netz

Multiplayer-Games 1.Folge

Wer kennt es nicht, Sie spielen Ihr Lieblingsspiel und der Computer verhält sich in bestimmten Situationen immer wieder gleich. Er vollführt ständig die gleichen Ausweichmanöver oder macht dieselben strategischen Züge. Er geht immer nach dem gleichen Schema vor. Wer verliert da nicht schnell die Lust?

Von Wilfried Lindo

Ein menschlicher Spielpartner muß her. Aber woher nehmen? Wer hat jetzt noch Zeit? Ganz einfach! Ein Anruf, das Modem angeschaltet, die Rechner per Programm verbunden und in wenigen Minuten kann das Spiel beginnen. Utopie? Schon lange nicht mehr. Es gibt bereits einige sehr interessante Konzepte und Umsetzungen auf diesem Gebiet. Nur führen Sie in unserer vernetzten Welt immer noch ein sehr karges Dasein. Speziell in Europa spielt dieses Genre noch keine wichtige Rolle. Die Marketing-Abteilungen der Software-Häuser haben dieses zusätzliche Verkaufsargument noch nicht für sich entdeckt.

Was steckt nun wirklich dahinter? Sicher ist, das gemeinsame Spielen per Modem oder Netzwerk stellt eindeutig die Krönung jedes Spielvergnügens dar. Erst jetzt kommt die unvergleichliche Faszination des Spieles voll zur Geltung. Begriffe wie Taktik und Strategie, überraschende Spielzüge oder gemeinsames Vorgehen bekommen zum ersten Mal eine wirkliche Bedeutung. Der englische Begriff 'Head-to-Head' bringt diese Faszination auf den Punkt. Die Genialität aber auch die menschliche Fehleinschätzung machen die Spielsituation für alle Teilnehmer unberechenbar und dadurch interessant. Wer nicht schon diesem Genre verfallen ist, sollte unbedingt einen Versuch starten. Es lohnt sich!

In welchen Genres findet man Head-to-Head-Spiele?

Meist ist das Miteinanderspielen über ein Modem, bei Strategie-Games und bei Simulationen zu finden. Nur selten trifft man eine Umsetzung bei Adventures. Was schon bei dem legendären C64 seine Wurzeln hat, findet langsam auch beim Personal Computer seinen Einzug. Die ersten Anfänge waren einfache Public Domain-Spiele, die sich meist auf Umsetzungen von bekannten Brettspielen (Schach, Dame etc.) beschränkten. Erst durch die fortschreitende Entwicklung bei Hard- und Software wurden interessante und komplexe Spiele realisiert. Ob es sich nun um das Electronic Battlefield System (EBS) von Spectrum Holobyte handelt, in dem in einem Szenario unterschiedliche Simulationen gleichzeitig ablaufen, oder ob es sich um Sierra Network handelt, in dem sie mit anderen Spielern aus der ganzen Welt Informationen austauschen und in Multiuser-Games ihre Kräfte messen. Alle diese Anwendungen stecken noch in den Anfängen und stellen die erste Schritte in Richtung vernetzte Unterhaltung dar.

Formen der Kommunikation

Heute trifft man bereits eine Vielzahl von unterschiedlichen Ausprägungen der Multiplayer-Option in Spielen an. Dabei reicht die Bandbreite von Spielen, bei denen zwei Rechner durch ein Nullmodem miteinander verbunden sind, bis hin zu Anwendungen, bei denen die Kommunikation mit hoher Geschwindigkeit über professionelle Netzwerke läuft. Eine Sonderform der Head-to-Head-Games hält mit dem Entstehen von neuen Medien Einzug in das heimische Wohnzimmer. So werden per Bildschirmtext oder Mailbox immer mehr interessante Spiele angeboten.

Wie sehen diese einzelnen Ausprägungen aus und was leisten sie:

Kommunikation per Nullmodem

Bei der einfachsten Art der Kommunikation werden zwei Rechner jeweils über eine freie serielle Schnittstelle mit einem speziellen Nullmodem-Kabel miteinander verbunden. Alle nötigen Informationen werden dann über diesen Weg ausgetauscht. Dabei können sehr hohe Übertragungsgeschwindigkeiten erreicht werden. Neben dem Nullmodem-Kabel wird keine weitere Ausrüstung benötigt, um das gemeinsame Vergnügen zu starten. Das Kabel kann in jedem Kaufhaus oder Fachgeschäft für wenig Geld erstanden werden. In der übernächsten Ausgabe werden wir eine Anleitung für den Selbstbau des Kabels vorstellen.

Der Nachteil bei der Kopplung per Nullmodem ist, daß beide Spieler mit ihren Rechnern an einem Ort gebunden sind und nur soweit entfernt sein dürfen, wie das Kabel lang ist (maximal 15 Meter). Was der Geselligkeit allerdings keinen Abbruch tut.

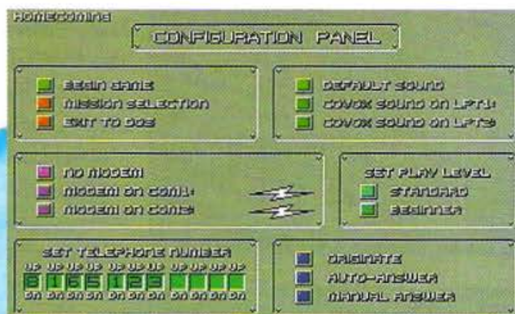
Kommunikation per Modem

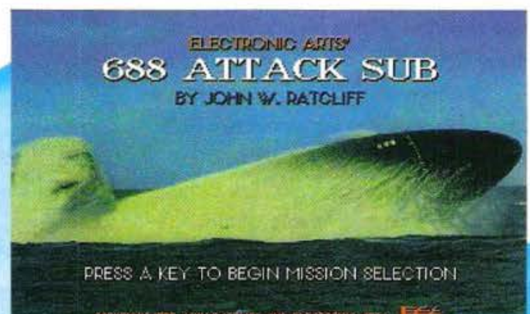
Jeder an dieser Kommunikation beteiligte Rechner, wird über die serielle Schnittstelle mittels eines Modems verbunden. Die Informationen werden dann über die Postdienste (z. B. Telefon) ausgetauscht. Voraussetzung ist ein Modem, das den gängigen Hayes-Standard unterstützt und eine entsprechende Postzulassung besitzt. Je schneller dabei die Übertragung der Daten vonstatten geht, desto ruckfreier ist meist auch der Spielablauf. Je nach Qualität der Telefonleitung kann eine Übertragungsgeschwindigkeit von 300 bis 9600 bit/s erreicht werden. Wer sehr hohe Geschwindigkeiten erreichen will, muß auf ein teures Highspeed-Modem und/oder auf eine andere Übertragungsart (z.B. Datex-

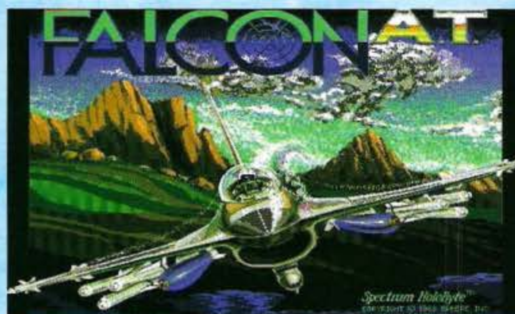
P) zurückgreifen, was die Kosten jedoch deutlich in die Höhe treibt.
Die für die Kommunikation nötigen Parameter können meist in einem speziellen Kommunikations-Menü in dem jeweiligen Programm eingestellt werden. So müssen, um einen einwandfreien Betrieb zu gewährleisten, Übertragungsgeschwindigkeit, Schnittstelle etc. entsprechend bei beiden Partnern eingestellt werden. Sind alle Parameter abgestimmt, muß nur noch die Telefon-Nummer des Partners eingegeben werden und das Programm wählt selbständig den Betreffenden an. Nach einer Phase der Synchronisierung beider Systeme, kann der Spaß beginnen. Neben dem reinen Datenaustausch können die Spieler sich bei vielen Games über spezielle Befehle verständigen und Texte auf dem Bildschirm des anderen erscheinen lassen. Was sehr nützlich sein kann, wenn sie die Orientierung verloren haben oder Sie Ihren Gegner nochmals anspornen möchten.

Kommunikation per Netzwerk
Diese Variante bietet sicherlich eine der leistungsfähigsten Ausprägungen der Head-to-Head-Games. Voraussetzung ist natürlich ein funktionierendes Netzwerk (Local Area network=LAN) mit zwei oder mehr angeschlossenen Rechnern. So kann die Simulation Falcon 3.0 von Spectrum Holobyte in einem Novell-Netz ablaufen. Dadurch können sich bis zu sechs Benutzer in einem Szenario aufhalten. In diesem Modus können Sie ihre Partner zum Luftkampf herausfordern oder gemeinsam gegen einen Gegner ein umfangreiches Unternehmen durchführen. Größere Szenarien sowie weitere Simulationen sind in Planung.
Sicherlich haben nur wenige Gamer ein komplettes Netzwerk zu Hause installiert und so muß zum Ärger eines jeden Chefs, das Spiel am Arbeitsplatz geschehen. Spaß beiseite!
Diese Spielart wird sich durch die hohe Leistungsfähigkeit und dem hohen Datendurchsatz auf dem Markt behaupten. Wenn die Zahl der Games steigt, die eine Netzwerk-Option anbieten und Preise für Soft- und Hardware für kleinere Netzwerke weiterhin fallen, so ist es durchaus denkbar, auch daheim mehrere vernetzte Rechner zu haben. Der Einstieg liegt heute bereits unter DM1000,- mit Software und entsprechenden Netzwerkkarten.
Das Netzwerk hat eindeutig zwei Vorteile gegenüber den anderen Ausprägungen: Zunächst kann der Datenaustausch mit einer sehr hohen Übertragungsgeschwindigkeit ablaufen, was bei mehreren Spielern unbedingt notwendig ist, wenn das Spiel nicht durch den Datenaustausch ins Stocken geraten soll. Geschwindigkeit von über 50.000 bit/s sind für ein Netzwerk kein Problem und sind bei komplexen Multiuser-Games unbedingt notwendig, da doch sehr große Mengen an Daten auf ihren Weg geschickt werden müssen. Der zweite wichtige Punkt ist der Wegfall jegliche Postgebühren. Gerade beim Spielen sind Verbindungen per Telefon oder Datex-P über Stunden keine Seltenheit. Das böse Erwachen kommt dann mit der Telefonrechnung. Somit können bei intensiver Nutzung des Netzes die höheren Hardwarekosten leicht durch den Wegfall der Gebühren aufgefangen werden.

Kommunikation per Mailbox
Diese Art der Kommunikation muß in zwei Bereichen unterschieden werden: Die vielen privaten Mailboxen, die meist sehr einfache Online-Games anbieten sowie die großen Spiele-Hersteller, die dem User neben einem technischen Support auch die Möglichkeit bieten, komplexe Online-Spiele zu nutzen. Der große Pluspunkt stellt das gleichzeitige Spielen mit mehreren Usern dar, die räumlich weit voneinander getrennt sind.









Die Creme der Multiplayer-Spiele gibt sich die Ehre. Verfügt man über die Peripherie und genug Rechenpower, eröffnen sich wirklich neue Spielewelten.

Bei den privaten Mailboxen handelt es sich meist um recht simple Spiele, die aus dem Bereich Adventure, Strategie oder Action kommen. Sie präsentieren sich meist mit einfachen Ansi-Grafiken. Bei Multiuser-Mailboxen können auch mehrere Spieler gleichzeitig spielen. Mittlerweile gibt es im Shareware- und Public-Domainbereich eine Vielzahl von Online-Games, die jeder Sysop einer Mailbox einfach in sein System integrieren kann. Da es heute bereits in Deutschland fast in jeder größeren Stadt mehrere Mailboxen gibt, ist das Angebot recht umfangreich. Durch bessere Technik und fallende Preise bei der Hardware, gibt es heute schon viele Mailboxen, die auf der Basis von High-Speed-Modems und Netzwerken laufen und somit technisch bereits bestens für komplexe Multiuser-Games ausgerüstet sind.
Neben der Kommunikation über ein Netzwerk (LAN) stellt das Spielen über eine professionelle Mailbox die interessanteste Ausprägung der Online-Games dar. In den USA haben bereits die

großen Spielhersteller diesen neuen Markt für sich entdeckt. Softwarehäuser wie Sierra oder Spectrum Holobyte bieten leistungsfähige Systeme an, in denen eingetragene User per Modem miteinander oder gegeneinander spielen können. Neben der reinen Kommunikation wird dann meist noch ein umfangreiches Service-Angebot dem User geboten. Dabei wird bereits angedacht, ähnliche Netze auch in Europa anzubieten. So plant die Sierra möglicherweise 1993 einen kostenlosen Übergang zwischen Großbritanien und USA. So würde eine etwas günstigere Chance bestehen, an den angebotenen Online-Games, z.B. Red Baron oder Hoyles, auch in Europa teilzunehmen. Wollen sie heute schon in den Genuß der amerikanischen Netzwerke kommen, so stellt ein Zugang zur Compuserve-Mailbox die interessanteste Form dar. Als eingetragener User treten Sie hier simultan gegen eine Vielzahl anderer Spieler an, die ebenfalls in der Compuserve als Benutzer eingetragen sind. Hier sind die bekanntesten Softwarehäuser und Hardwarehersteller vertreten. Allerdings fallen bei diesen Games recht beträchtliche Online-Gebühren an. Es ist somit ratsam, bei aller Spieleuphorie, nicht zu lange an diesem internationalen Kräftemessen teilzunehmen, es sei denn Sie haben einen sehr dicken Geldbeutel.

Die Voraussetzung für diese Online-Games ist denkbar einfach. Sie schließen an Ihren Personal Computer ein Modem an und besorgen sich eines der vielen verfügbaren Terminalprogramme. Nun brauchen sie nur noch einige Nummern von Mailboxen und nach dem ersten Login kann das Spielen beginnen. Bei den kommerziellen Mailboxen ist dann noch ein kostenpflichtiger User-ID vonnöten.

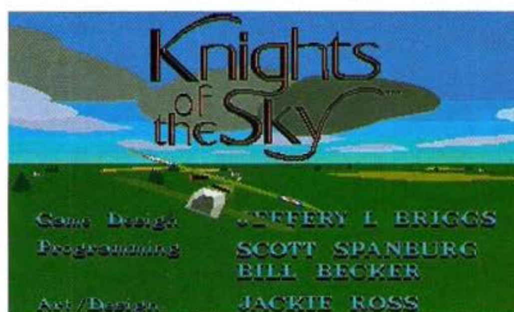
Flugsimulationen halten bislang die Spitzenposition im Angebot der Multiplayergames. Aber natürlich geistert auch hier das Wort "Cyberspace" durch den Raum. Wer will sagen, was die Zukunft bringen mag?











Kommunikation per Bildschirmtext

Mit der Verbreitung von Bildschirmtext, wächst auch entsprechend das Angbot von unterschiedlichen Diensten. Einen noch sehr selten anzutreffenden Dienst im BTX-System stellen Spiele dar. Das Angebot reicht von einigen einfachen Umsetzungen von Brett- und Kartenspielen (Schach, Dame, Black Jack) bis hin zu multiuserfähigen Grafikadventures. Fast immer ist der Zugang kostenpflichtig. Dabei muß endweder der Zugang zum Spiel bezahlt werden oder es wird pro gewählter BTX-Seite eine Gebühr fällig.

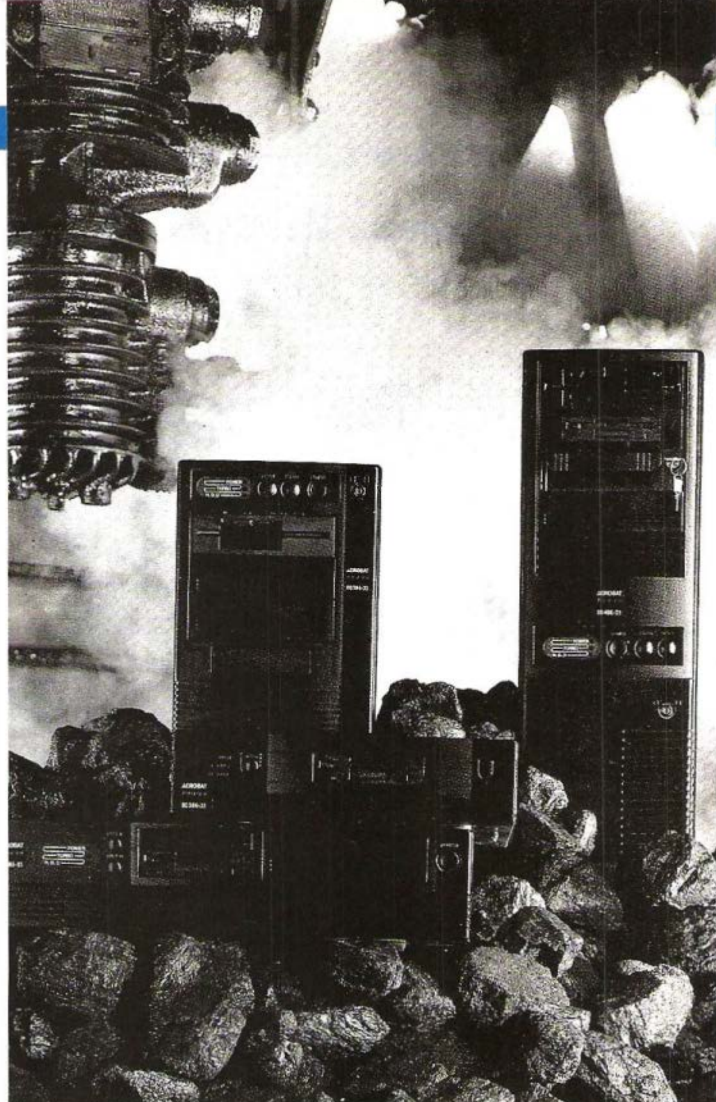
Voroussetzung für den Einstieg in BTX-Games, ist eine offizielle Zugangsberechtigung der Post (über den Gastzugang sind keine gebührenpflichtigen Seiten abrufbar!), der Besitz eines postzugelassenen Modems oder eines Akkustikkopplers und die entsprechende BTX-Software inclusive Dekoder. Es gibt dabei unterschiedliche Hard- und Software-Konfigurotion, um Teilnehmer an Bildschirmtext zu werden. Genauere Auskünfte erteilt sicherlich auch die Post. Mittlerweile gibt es bereits die ersten Public-Domain-Programme für BTX. Durch den von der Post verwendeten Grafik-Standard (CEPT) sind die Möglichkeiten sehr eingeschränkt. Sei es durch die niedrige Übertragungsgeschwindigkeit von maximal 2400 bit/s oder durch die sehr geringe Grafikauflösung. Hier werden sicherlich erst neue Übertragungstechniken (z.B. ISDN) interessante Möglichkeiten bei Spielen eröffnen. Wer BTX nicht auch für andere Anwendungen gebrauchen will, sollte, um in den Unterhaltungsbereich einsteigen zu wollen, eher andere Wege beschreiten.

Neben diesen gängigen Arten der Head-to-Head-Games gibt es sicherlich noch weitere Möglichkeiten zwei oder mehrere Rechner zu koppeln. Dabei muß die Kopplung von Konsolen erwähnt werden (z. B. Game Boy) oder der Informationsaustausch bei einigen Amiga-Spielen, die über die Midi-Schnittstellen erfolgt.

Ebenso ist es denkbar, bei standardisierten Schnittstellen, unterschiedliche Rechnertypen zu verknüpfen oder die angesprochenen Kommunikations-Ausprägungen zu kombinieren.

Sicher ist nur, daß zukünftigt das Angebot der Head-to-Head-Games wachsen wird und wahrscheinlich noch ungeahnte Möglichkeiten in der näheren Zukunft auf uns zukommen werden.

In der nächsten Ausgabe stellen wir einige interessante Spiele vor und geben einen Überblick, welche Spiele es überhaupt auf dem Markt gibt.



Der Acrobat stone von Maxdata

High End-System für Spiele-freaks

von Bernd Reimann

Grafik, Video und Sound - Stoff aus dem Spielerträume sind. Erinnert man heute an Zeiten, wo schon geringe Bildschirmauflösungen und wenig Farben Glanz in die Augen jedes Spielfreundes brachten, wirkt das wie ein Relikt aus der Vergangenheit. Längst sind die Zeiten einfacher Grafiken vorbei. An die Stelle simpler Gitterdarstellungen, 3D-Modelle oder grob gerasteter Figuren, treten perfekte Simulationen und Stereo-Sound. High Tech läßt grüßen.

Computerspiele haben heute nicht mehr viel mit den verpöhnten "Schieß- und Ballerspielen" von einst gemeinsam. Die Programmierer unternehmen immer mehr Anstrengungen, um realistische Szenen auf den Computerbildschirm zu projizieren. Fotoreale Bilder transportieren den Spieler in fantastische Welten oder Flugsimulationen erwecken die Illusion, tatsächlich im Cockpit zu sitzen.
Natürlich sind diese Computerspiele nicht mehr auf einfachen 286ern lauffähig. Vielmehr verlangt die aufwendige Programmierung nach immensem Hauptspeicher, Festplattenspeicher, hochauflösenden Grafikkarten und schnellen Prozessoren. Ein solches High End-System ist der Acrobat stone von Maxdata. Der 33 Mhz schnelle 486er Mikrocomputer sollte beweisen, was in ihm steckt. Für den Testlauf haben wir das Spiel des Monats dieser Ausgabe Links 386 pro vorgesehen.

Beste Systemdaten

Die Daten des Acrobat lesen sich recht ansehnlich: 486er Prozessor, 33 Mhz Taktfrequenz, 8Mbyte RAM-Speicher, 130MB Festplatte, hochauflösende Grafikkarte. Angereichert wird das System durch die Tonausgabekarte "SoundBlaster pro" sowie die Videokarte "Screenmachine". Äußerlich macht der Acrobat einen guten Eindruck und hebt sich von der Masse der Computersysteme ab. Das Gehäuse weist keine scharfen Kanten auf, sondern zeichnet sich durch angenehme Rundungen aus. Die Bedienelemente sind gut erreichbar im oberen Drittel des Gehäuses angebracht, wodurch eine gute Bedienung gesichert ist. Die Kontrollanzeigen für Festplatten und Stromversorgung könnten etwas weiter oben liegen. Bei normaler Sitzhaltung ist die Aktionslampe der Festplatte nicht gut zu sehen, was besonders bei längeren Ladevorgängen unangenehm ist. Vorteilhaft dagegen ist die Verwendung einens Druckknopfes als Netzschalter. Dieser ist zusätzlich versenkt angebracht, wodurch Fehlbedienungen verhindert werden. Versehentlich läßt sich der Acrobat nicht abschalten.

Erweiterungen? Kein Problem!

Das innere Gehäuse ist nach dem Öffnen gut zugänglich und bietet reichlich Raum für Erweiterungen. Insgesamt bietet der Tower Platz zum Beispiel für zwei Diskettenlaufwerke, CD-Rom-Laufwerk und drei weitere Festplatten. Die Aufnahmen sind so konzipiert, daß sich die Zusatzbauteile ohne großen Aufwand direkt einbauen lassen. Das Netzteil ist mit 230 Watt ausreichend dimensioniert, daß das System selbst bei Auslastung aller Steckplätze und Ausnutzung aller Laufwerksschächte ohne Störungen arbeitet. Der integrierte Netzstörfilter koppelt den Computer überdies wirkungsvoll vom Stromnetz ab. Störendes Brummen oder Rauschen beim Hochfahren des Systems oder bei einem Festplattenzugriff sind ausgeschlossen.
Der verwendete Chipsatz verfügt über das erweiterte ROM-Setup. So läßt sich zum Beispiel der bei höheren Hauptspeicherkapazitäten zeitraubende RAM-Check abschalten. Unmittelbar

nach dem Einschalten des Systems erleben wir die erste Überraschung: der Rechner läuft so leise, daß der Eindruck entsteht, das Gerät hinge gar nicht am Netz. Verglichen mit den meisten anderen seiner Klasse ist der Acrobat ein echter Leisetreter.

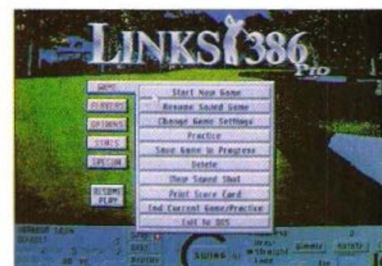
Links 386 pro, der Prüfstein

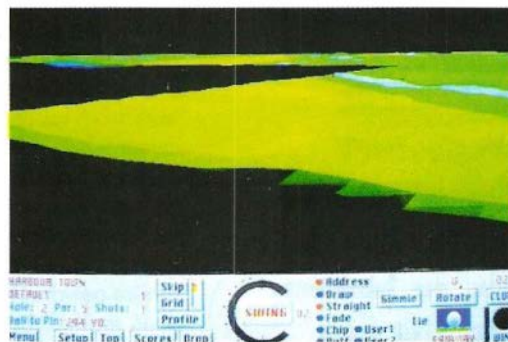
Der bislang tote Bildschirm erwacht zum Leben und die Grafikkarte bringt ihre ersten Lebenszeichen auf den Monitor. Die Installation von Links 386 pro ist innerhalb weniger Minuten abgeschlossen. Maßgeblichen Anteil hieran hat die zügig arbeitende Festplatte. Auch dieses Bauteil spiegelt die Gesamtqualität des Maxdata-Systems wieder.
Nun wird es spannend, denn nach abgeschlossener Installation, muß der Acrobat zeigen, was wirklich in ihm steckt. Mit dem Bildschirmtreiber für die eingebaute Grafikkarte gibt es keine Probleme, denn der zum Lieferumfang von Links 386 pro gehörende Treibersatz enthält auch einen Treiber für unseren Testkandidaten. Anschließend zeigt sich die Qualität der Grafikkarte, denn das Eingangsbild stellt sich in seiner ganzen Farbenvielfalt dar. Die Randschärfe des Bildes überzeugt ebenfalls, an den Seitenrändern zeigen sich keine Verzerrungen. Leichte Schwierigkeiten in der Grundhelligkeit müssen über den Helligkeitsregler des Monitors ausgeglichen werden. In der Neutralstellung aller Regler ist das Bild zu dunkel. Ob dies zufällig nur mit dem zur Verfügung stehenden Monitor so ist oder grundsätzlich bei allen Modellen dieser Serie läßt sich nicht sagen. Wie gesagt läßt sich diese Unstimmigkeit leicht korrigieren. Große Erwartungen stellten wir an den Bildaufbau, denn ein 486er sollte genügend Rechenleistung mitbringen, um lange Wartezeiten zu verhindern. Tatsächlich ist der Geschwindigkeitszuwachs im Vergleich zu 386ern enorm. Das erste Spielbild baut der Acrobat in zirka drei Sekunden auf. Demgegenüber stehen immerhin acht Sekunden auf einem 386er. Der Hauptspeicher von 8Mbyte wirkt sich ebenfalls positiv auf den Spielfluß aus. Viele Details legt das Programm so im Arbeitsspeicher anstatt auf der Festplatte ab.

Performance statt Low-Cost

Interessant und ausschlaggebend für die Vorstellung dieses PCs in dieser Ausgabe ist die Tatsache, daß der Acrobat im Vergleich zu anderen 486ern zumindest im Spieleeinsatz um einiges schneller arbeitet, als vergleichbare Systeme. Zurückzuführen ist dies auf die gute Abstimmung der Systemkomponenten aufeinander. Maxdata verzichtet hierfür auf den Einsatz von Low-Cost-Komponenten zugunsten einer besseren Performance.
Auf dem Acrobat macht das Spielen mit Links 386 pro so richtig Spaß. Sicherlich ließe sich die Systemperformance noch besser ausnutzen, wenn die Programmierer Links ein wenig mehr Intelligenz mit auf den Weg gegeben hätten. Der Aufbau der einzelnen Spielfelder hätte sich dadurch noch um einiges mehr beschleunigen lassen. So könnte sich das Programm bei Änderungen der Ansicht eines Feldes die Einstellungen "merken" und, bei genügend großem Hauptspeicher, in nicht genutzte Bereiche legen. Von dort müßte die Bildschirmseite dann nur noch abgerufen werden, in die Grafikkarte transferiert und dargestellt werden.
Trotzdem: Der Maxdata Acrobat stone und Links 386 pro sind die derzeitige High-End-Kombination für ungetrübten Spielspaß.











ACROBAT stone
Technische Daten und Ausstattung:

Gehäuse:	Tower
Prozessor:	486-DX, Taktfrequenz 33 Mhz
RAM:	8 MB,erweiterbar bis 32 MB
Festplatte:	130 MB Seagate
Laufwerke:.	3,5" (1,44 MB), 5,25" (1,2 MB)
Grafikprozessorboard:	WA911, 16 Bit VGA, 1MB 1280 x 1024, 16 Farben. Der **S3 86C911 Graphical User Interface (GUI) Acclerator Chip** ermöglicht zehnfach beschleunigte Windows-Applikationen und fest programmierte Grafik-Operationen.
Lieferumfang:	MS-DOS 5.0, MS-Windows 3.1 deutsch, Maus inkl. Mauspad, Tastatur
Monitor:	Belinea stone, strahlungsarm nach MPR II, beige, 14", 1024 x 768
Endverkaufspreis:	DM 4.995,-

Bezugsquelle, Information:
MAXDATA Computer GmbH
Elbestraße 12
4370 Marl

Leserbriefe sollten Briefe von den Lesern an uns sein. Doch was will man machen, wenn diese Rubrik zum erstenmal erscheint? Ihnen vorheucheln, Zuschriften zu haben, die wir uns selbst aus den Fingern gesaugt haben? Dazu haben wir ehrlich gesagt nicht die geringste Lust. Zudem wäre das Ganze auch ziemlich dämlich und leicht zu durchschauen.

Also lege ich das Wort "Leserbriefe" einmal ganz anders aus. Diesmal (und ich hoffe nur diesmal) wird es eben ein Brief an die Leser.
Zuerst sollten wir uns einmal die Frage stellen, wozu wir eigentlich Leserbriefe beantworten und abdrucken. Leserbriefe können der kreativste Teil einer Zeitschrift sein! Hier können Sie endlich einmal in der Öffentlichkeit loswerden, was Sie immer schon drückt. Im Idealfall kann sich daraus eine lange Diskussion entwickeln, bei der Entfernungen keine Rolle spielen, und auch die Privatsphäre gewahrt bleibt. Das ist dann so ähnlich wie Briefschach, nur interessanter. Möglicherweise werden Sie feststellen können, daß viele andere ähnliche Sorgen haben wie Sie, obwohl Sie immer dachten, allein auf weiter Flur zu sein. Das wäre dann auch der Punkt, an dem man wirklich ein ganz klein wenig bewegen könnte! Wenn Sie Ärger haben, schreiben Sie uns. Wir werden versuchen weiterzuhelfen. Wenn Sie an einer Firma etwas stört, schreiben Sie uns. Zwar wollen und dürfen wir keinen Rechtsbeistand leisten, aber wir können versuchen vermittelnd einzugreifen. Sehr oft kann man damit schon etwas erreichen. Welche Firma würde sich wohl den Anregungen Vieler nicht stellen? Einigkeit kann in diesem Fall stark machen.
Aber es muß ja nicht immer etwas Weltbewegendes sein. Wenn Sie irgendetwas loswerden möchten, schreiben Sie uns. Aber bitte keine Tips verlangen, wie Sie Ihre Schwiegermutter loswerden, dafür sind wir der falsche Ansprechpartner. Es sollte schon etwas mit Ihrem PC, mit der Software, mit der Szene u.ä. zu tun haben. Aber da ist das Spektrum ja unheimlich groß. Gut verzichten können wir auch auf Briefe, die sich mit "Verschwundenem" befassen. "Ich habe die Code-Scheibe von Monkey Island II verloren. Könnt Ihr mir bitte eine Neue zuschicken?" Nein, wir können nicht! "Ich habe daheim Falcon 3.0. Leider hat meine kleine Schwester das Handbuch gefressen. Nun kann ich aber mit dem Programm nichts mehr anfangen. Könnt Ihr mir bitte das Handbuch gegen N.N. zusenden, oder die wichtigsten Teile davon abdrucken?" Wir denken gar nicht daran! Sie haben ja keine Ahnung unter welch tragischen und mysteriösen Umständen Handbücher, Codescheiben u.ä. verschwinden können. Die ersten paar hundertmal ist das ja noch ganz lustig, aber man gewöhnt sich daran und es fängt an zu langweilen. Aber nicht nur mich, auch die anderen Leser werden nicht so toll daran interessiert sein, welch tragisches Ende das Handbuch von "Castles" genommen hat.
Auch eine ganz fürchterliche Art Leserbriefschreiber sind die "Droher". "BlaBlaBla... usw. Druckt diesen Brief ab, oder ich werde Euch immer wieder schreiben." Daraufhin schickte ich ihm eine kurze Notiz, die er mit einem doppelt so langen Brief beantwortete. Ich raffte mich auf, ihm einen genauso langen Brief zu schreiben, den er mit einer 12-seitigen Abhandlung honorierte. Daraufhin sendete ich ihm ein Exemplar von "Krieg und Frieden". Das brachte ihn zum Schweigen.
Ein ganz anderes Problem hingegen sind die "Schmierer". Man hat zwar irgendwie das Gefühl, daß er etwas Wichtiges mitzuteilen hat, aber man kann es beim besten Willen nicht entziffern. Nach mehreren Versuchen ist man schon froh, herausgefunden zu haben, wie herum man den Brief halten soll, aber über die Sprache in der er abgefaßt wurde, kommt man doch wieder arg ins Zweifeln. Zudem macht der

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

**CT Verlag
Redaktion
PC GAMES
Leserbriefe
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60**

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

Zettel den Eindruck, als ob man ihn zeitweise als Einlage für einen Frettchenkäfig verwendet hat, was mehrere Gänge zum Waschbecken nötig macht.
Nicht, daß ich etwas gegen handschriftliche Briefe habe, aber sie sollten lesbar sein, nicht unappetitlich und nicht explodieren, wenn man sie öffnet.
Wenn Sie einen Namen haben, bitte mitangeben. Wenn Sie wollen wird er selbstverständlich nicht veröffentlicht, aber es macht die Sache doch viel persönlicher. Wenn sich Rambo, Bytekiller, Dr. Data und wie die Jungs alle heißen ein Stelldichein geben, wird mir immer ganz wunderlich.
Wir haben auch nichts gegen Kritik, im Gegenteil! Aber einige Regeln sollte man schon dabei beachten. Ein ganz herrliches Beispiel für Kritik ist ein Herr (?) "Ass".

KRITIK & MEHR

Hallo Leute!
Dieser Brief wird Ihnen wohl nicht gefallen, aber es muß einfach sein! Ich glaube, das wird die härteste Kritik die Sie je bekommen haben! Los!
1. Ihre Angaben sind total falsch! Indy 4 gibt es bereits auf dem Amiga! Ich habe es! Und Sie behaupten doch glatt in der Ausgabe X/Y, das Indy 4 nie für den Amiga kommen wird! Also...
2. Ihre Zeitschrift ist total unaktuell! Sie testen in Ausgabe X/Y das Programm "Switchblade 2". Wissen Sie, daß wir das Jahr 1992 schreiben, und die ... das Game 1991 testete?
3. Ihre Bewertungen sind total falsch! Wie kann ein Game wie Tiny Toons auf dem Gameboy eine genauso gute Grafik haben wie Monkey Island 2 auf dem Amiga? Verbessern Sie Sich!
4. Den ganzen .....teil können Sie ruhig weglassen. Der stört nur!
5. Wie kommen Sie darauf, daß Humans eine bessere Grafik hat als Monkey Island 2? Wo haben Sie Bewerten gelernt?
6. Das Bewertungssystem ist total unübersichtlich!
Und nun äußern Sie sich mal schön, oder trauen Sie sich nicht? Dann.... Puhh, Loser! Bye Ass

Lieber Ass
(wie kommt Ihr nur auf solche Namen?),
mit Ihrer Kritik werden wir eigentlich spielend fertig - entbehrt sie doch jeglicher sachlicher Begründung. Ich werde das sogar erklären! Ganz langsam.
1. Wenn Sie Indy 4 für den Amiga haben, mag das ja ganz toll für Sie sein, aber vom Softwarehaus kann es nicht sein, die haben es selbst nicht! Auf einen Test verzichteten wir deshalb, weil wir nur eine offizielle Version haben möchten, und nicht Ihre dunklen Quellen anzapfen wollen.
2. Wir ziehen es in der Regel vor, ein Programm zu testen, wenn es in den Läden erhältlich ist. Manche Zeitschriften testen Vorab-Versionen. Das hat zur Folge, daß die Kunden manchmal monatelang auf das Erscheinen eines Games warten müssen. Finden Sie es so sinnvoll, einen Test so früh wie möglich zu drucken?
3. Die Bewertung der Grafik steht natürlich immer im Zusammenhang mit dem Gerät auf dem dieses Spiel läuft. Natürlich wissen wir, daß der Gameboy eine schlechtere Grafik hat als der Amiga, aber ein Spiel kann den GB genauso gut ausnutzen, wie ein anderes den Amiga. Denken Sie mal darüber nach, ehe Sie rumnölen.
4. Sie stört der ....teil? Sehr viele andere Leser nicht. Sollen wir Sie als Maß aller Dinge nehmen?
5. Wo haben Sie gelernt eine sachliche Kritik zu äußern?
6. Siehe Punkt 4.
7. Ebenso
Aber auch an Ihrem Brief habe ich etwas Positives gefunden: Er war mit einer sehr schönen Briefmarke frankiert!

Briefe dieser Art können ganz schön ermüden. Sollte Ihnen aber an dieser Zeitschrift etwas nicht gefallen: schreiben Sie uns. Denn nur wenn wir Ihre Meinung kennen, können wir uns danach richten. Zudem könnt Sie mithelfen, dieses Heft immer besser werden zu lassen. Doch wenn es geht, bleiben Sie auf dem Teppich. Wenn Sie dann sogar noch richtige Argumente bringen, haben Sie wieder einen Redakteur glücklich gemacht.
Leserbriefe tragen wesentlich dazu bei, eine Zeitschrift lesenswert zu machen. Aber das kann ich nicht alleine, dazu brauche ich Ihre Hilfe. Also setzen Sie sich hin, Drucker, Schreibmaschinen, Kugelschreiber, Bleistifte und sonstiges gewetzt und los gehts. Ich bin schon fürchterlich gespannt, was mir in den nächsten Tagen auf den Schreibtisch flattern wird.
Wir lesen voneinander:

(Rainer Rosshirt)

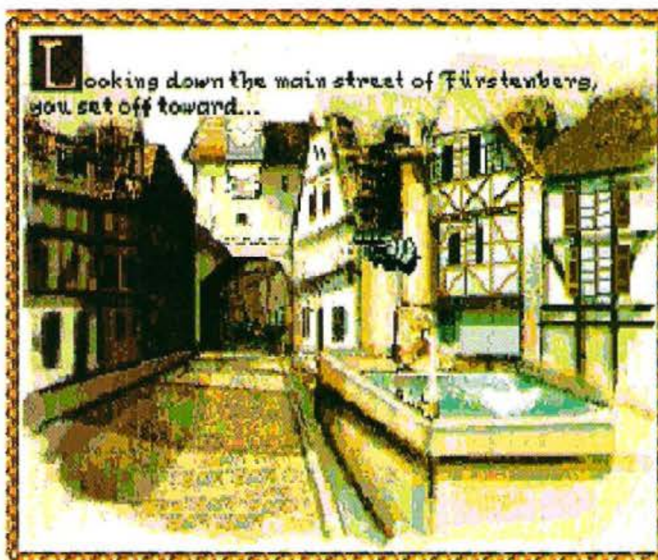
CHARTS

Hier finden Sie die aktuellen Verkaufs-Charts, die repräsentativ für die gesamte Bundesrepublik monatlich von media control ermittelt werden. Darüberhinaus sind hier die PC Games Wertungen nach Spielgenres aufgeführt, die monatlich aktualisiert werden.



Und hier die Programme, die die Redaktion diesen Monat mit dem PC Games AWARD ausgezeichnet hat.

- **B17 Flying Fortress**
  Die Hardcore-Simulation
- **BAT 2**
  Fantastische Comicfenster-Technik
- **Darklands**
  Die Geschichtsstunde auf dem PC
- **Hardball 3**
  Den Baseballschläger konnte man nicht auch noch bei packen
- **Links 386 pro**
  Die "High End Open" auf dem PC
- **Push Over**
  Tüftelspaß par exellence
- **World Tennis Championships**
  Fast Cyberspace-Tennis



Pferdemist in Rothenburg, Scheiterhaufen in Fürstenberg, Darklands vermittelt Stimmung

Die Gesamtbewertungen im Überblick

Arcade Action

Grand Prix Unlimited	74%
First Samurai	71%
Rampart	71%

Beat 'em Up

Double Dragon III	32%

Adventure

Lure of the Temptress	68%
Laura Bow II	67%
Dick Tracy	57%

Denkspiel

Push Over	81%
HK Mahjong pro	81%

Sportspiel

Links 386 pro	93%
Hardball III	85%
World Tennis Championships	84%
TV Sports Boxing	81%
The Carl Lewis Challenge	64%

Strategie

Mega Lo Mania	81%
Laser Squad	80%
Crisis in the Kremlin	75%
Theater of War	70%
Utopia	68%
Carrier Strike	56%

Simulation

B17 Flying Fortress	69%
Birds of Prey	64%

Rollenspiel

BAT II	92%
Darklands	79%
Prophecy of the Shadow	68%
The Two Towers	62%
Dungeon Master	49%

Wirtschaftsimulation

1869	74%
Multi Player Soccer Man	36%

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von Media Control

1 **Der Patrizier**
(Ascon/NEU)

2 **Das Schwarze Auge**
(Attic Software/2. Monat)

3 **Indiana Jones IV**
(Lucasfilm/2. Monat)

4 **Monkey Island II**
(Lucasfilm/8. Monat)

5 **Civilization**
(Microprose/8. Monat)

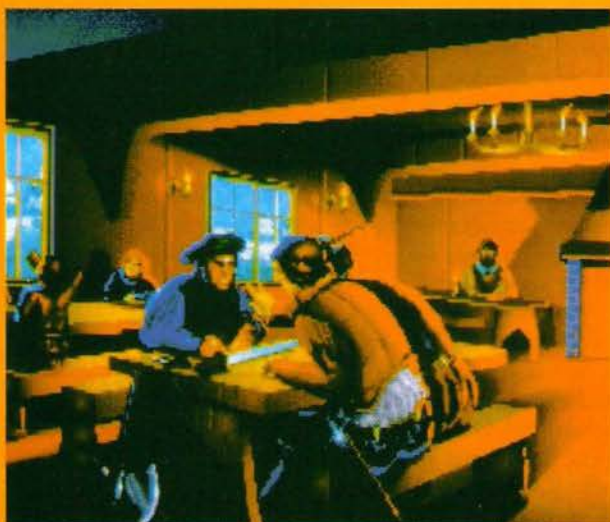
6 **Bundesliga Man. Prof.**
(Software 2000/9. Monat)

7 **Aces of the Pacific**
(Dynamix/2. Monat)

8 **Falcon 3.0**
(Spectrum Holo./6. Monat)

9 **Wing Commander II**
(Origin/10. Monat)

10 **Airbus A320**
(Thalion/4. Monat)



Geschichtliches hat Konjunktur! Der Patrizier stürmte nach oben.





The Summoning

Mangelnde Motivation und Spannung ließ Spiele in der Art von "The Immortal" nie die gewünschte Geltung erlangen. SSI zeigt nun mit diesem Rollenspiel den anderen Softwarefirmen so richtig wo´s lang geht.

Der böse Hexer Shadow Weaver ist im Begriff, mit Hilfe eines bis jetzt veschollenen Zauberstabs den Gott der Magie herauszufordern, um seinen Platz einzunehmen. Die gesamte Welt würde dann seiner Macht zum Opfer fallen und zu einem Reich des Chaos werden. Es gilt um jeden Preis dies zu verhindern, doch Shadow Weaver verschanzt sich in seiner Zitadelle und die ist nur durch ein mit Fallen gespicktes Labyrinth zu erreichen. Nur ein extrem tapferer Held hat den Hauch einer Chance, die unendlichen Gefahren zu meistern...



The Summoning enthält viele knifflige Rätsel, Freunde derselben werden auf keinen Fall entäuscht. Dabei werden am Anfang jedoch sehr viele nützliche Hinweise gegeben, so daß Anfänger eine kleine Lehrstunde erhalten. Ein ausgeklügeltes Magiesystem bereichert die schier endlosen Möglichkeiten um ein weiteres. Actionfans ist mit zahlreichen Kämpfen bestens gedient, unterschiedliche Waffen, Rüstungen, Angriffszauber und Monster gestalten auch dieses Detail überaus abwechslungsreich. Die bedienungsfreundliche Benutzeroberfläche hemmt den Spielspaß in keiner Hinsicht, Summoning eröffnet also höchsten Rollenspielgenuß. Spitzengrafik und akzeptables Scrolling erhöhen den Spielspaß ebenso, wie gut gemachte FX und mehrere Musikstücke, die natürlich erst ertönen, wenn Sie einem freundlich gesinnten Charakter begegnen, der fröhlich vor sich hin musiziert.

Alexander Geltenpoth ■

PREVIEW
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-
HERSTELLER
SSI
MUSTER von
Softgold

Might & Magic IV Clouds of Xeen

Erst knapp ein Jahr nach "Isles of Terra", dem letzten Teil der Might and Magic-Saga, kommt schon jetzt die Vorankündigung auf den vierten, "Clouds of Xeen".



Rollenspiele wie Bards Tale oder Dungeon Master bezogen sich in der Regel eher auf Action oder komplexe Denkaufgaben. Might and Magic berücksichtigte auch schon immer diese äußerst wichtigen Bestandteile, verlangte aber trotzdem vom Spieler, in die Haut der Charaktere zu schlüpfen, so daß der wahre Geist eines jeden Rollenspiels erhalten blieb. MM3 war eine echte Herausforderung, ein Programm, mit dem man Stunden, sogar Tage verbringen konnte. So wurde zum Beispiel die erfolgreiche Benutzeroberfläche mit einigen kleineren Abwandlungen auch für den Nachfolger weiter verwendet, allerdings ziehen diesmal nur sechs Helden aus, um die Welt zu retten.
Lord Xeen, ein böser Dämon von den niederen Ebenen, ist auf der Suche nach einem magischen Artifakt immenser Macht. Schon jetzt kontrolliert er den König und damit riesige Teile des Landes, sollte es ihm gelingen, sein Ziel zu erreichen, wird das ganze Reich in der Dunkelheit versinken. Nur die kleine Heldengruppe weiß von den üblen Machenschaften, sie kann also von niemandem Hilfe erwarten und die Zeit läuft ihnen davon...
Neue, sehr gut animierte Monster werden sich Ihnen in den Weg stellen, selbst die Grafik wurde um ein weiteres verfeinert. Auch am Sound wurde weiter gefeilt und von ausgeklügelten Rätseln, die geknackt werden wollen, hat man schon etliche Gerüchte vernommen. Bleibt nur zu hoffen, daß die Wartezeit nicht zu lange währen wird.

Alexander Geltenpoth ■

PREVIEW
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-
HERSTELLER
New World Computing
MUSTER von
Softgold

DER DOPPELPACK IM TEST

Wer jetzt **PC GAMES** testet, erhält die nächste Ausgabe **kostenlos** - damit Sie überprüfen können, ob wir auch halten, was wir mit blumigen Worten versprechen:

- **kostenlose Zustellung**, die Portogebühren übernehmen wir
- **frühzeitiger Versand**, dadurch haben Sie die aktuelle Ausgabe meist schneller als alle anderen

Und sollte Ihnen **PC GAMES** aus irgendeinem Grund nicht gefallen, schicken Sie uns einfach eine Postkarte - Ihr Testexemplar dürfen Sie natürlich trotzdem behalten, so oder so.
Ansonsten erhalten Sie dann Monat für Monat Ihre persönliche Ausgabe mit Diskette, vollgepackt mit aktuellen Spieletests, News, Neuvorstellungen, Tips&Tricks, Komplettlösungen und.....
Das alles gibt es noch zum günstigen **Vorzugspreis von nur DM 79,- pro Jahr**.



Ja, ich will PC GAMES testen.

Ich erhalte die nächstmögliche Ausgabe kostenlos, und kann mich dann zwei Wochen lang entscheiden, ob ich PC GAMES weiter im Abonnement zum Vorzugspreis von DM 79,-/Jahr beziehen möchte. Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Meine Adresse:

Name, Vorname ....

Straße, Hausnummer ....

PLZ, Wohnort ....

Telefonnummer ....

1.Unterschrift oder Unterschrift des Erziehungsberechtigten ....

Ich versichere mit meiner Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.
Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:
Computec Verlag GmbH & Co. KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

2.Unterschrift oder Unterschrift des Erziehungsberechtigten ....

COMING UP!



ECTS Neben den neuesten Gerüchten und Tendenzen aus der Software-Szene, lesen Sie im Oktober natürlich auch über alle Facts und Acts der großen Entertainment-Show in London...



INCA Keine historische Rekonstruktion, sondern die Geheimnisse dieser untergegangenen Zivilisation liegen dem multimedialen Spektakel zugrunde. Die Story und der Einsatz modernster Programmiertechnik versprechen einiges...

WEEN Erwarten soll uns ein fantastisches Adventure aus der Zeit des Mittelalters, allerdings mit neuester Technik in Szene gesetzt. Animierte Videobilder und symphonischer Sound unterstützen den Kampf gegen böse Zaubermächte...



PC Games Coverdisk 11/92

Exklusiv bieten wir Ihnen nächsten Monat nicht nur den Test, sondern auch die ersten spielbaren Levels des neuen Grafik-Denkspiels Gobliins 2 auf unserer Coverdisk. War seinerzeit der erste Teil, Gobliiins, schon ein großer Erfolg, versprechen die Kobolde nun noch mehr Spaß vor dem Monitor...

GOBLiiNS 2



Die nächste PC Games erscheint am 14. Oktober im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift
CT Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
8500 Nürnberg 1
Telefon 09 11 / 53 25-0

Redaktionsanschrift
CT Verlag
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Leitender Redakteur
Christian Müller

Redakteur PR
Thorsten Szameitat

Redaktion
Thomas Borovskis, Thomas Carlile, Peter Freunscht, Lars Geiger, Alexander Geltenpoth, Markus Gurnig, Hans Ippisch, Harald Kern, Dietmar Langner, Wilfried Lindo, Costatino Maccioni, Oliver Menne, Rainer Rosshirt, Thomas Scharl, Harald Wagner, Albert Warnecke, Stefan Zöbisch

Layout
Hansgeorg Hafner, Andrea Haus, Simon Schmid, Dieter Steinhauer, Anja Stöberlein

Grafisches Konzept
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
4100 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Druck
Cooper Clegg Ltd.
Tewkesbury England

Abonnement
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.